MET O.A. BLACK & WHITE 2 • HARRY POTTER • STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC • HAVEN • NINJA GAIDEN

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENEL[UX]

JANUARI 2003 NUMMER 1 JAARGANG 11

92 PAGINA'S • SLECHTS € 3,10 • 41 REVIEWS

THE GETAWAY

EINDELIJK DE REVIEW!

STAR WARS BOUNTY HUNTER

HIJ IS FETT!

MoH SPEARHEAD

IN ÉÉN RUK UITGESPEELD

5 EXCLUSIEVE CUBE GAMES

CAPCOM PAKT UIT

TOPSCORE

UNREAL CHAMPIONSHIP

WRC II EXTREME

IN DE SLIPSTREAM VAN COLIN

WK GAMEN

SPECIAL REPORT UIT KOREA

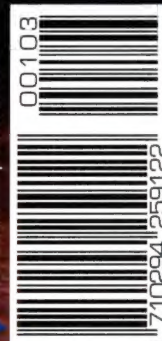
EXTRA

5 X KANS OP EEN PLAYSTATION 2

POSTERS LORD OF THE RINGS + DRAGONBALL Z

MEGAKORTING OP TONY HAWK 4

BEL & WIN SPECIAL: € 12.000 AAN PRIJZEN!



YOU HAVE 60 SECONDS TO



PC CD-ROM









POWERED BY: gamespy

FIRST, YOU MUST FOCUS.



NOW, YOU FIGHT!



DRAGON BALL Z
BUDOKAI









PlayStation 2

PU 1 IS AF EN DE REDACTEUREN HEBBEN EEN WEEK VRIJ, WAT DOEN ZE ROND DE FEESTDAGEN?

DE REDACTIE

De Sint is lang en breed vertrokken, nummertje 1 is af, de redactie verheugt zich op de kerstvakantie. Wat gaan ze doen?



JAN
Heerlijk, vakantie. Kan ik eindelijk al m'n 3250 games op alfabetische volgorde leggen en m'n verzameling Warcraft miniaturen in de zilverpoets zetten.



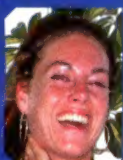
JEROEN
Ik heb een dope PS2 game die ik zó graag uit wil spelen en daar is nu eindelijk tijd voor. Ik heb 't natuurlijk over Tom & Jerry In De Strijd Der Snorharen.



ED
Alle artikelen voor deze PU kwamen dik te laat binnen. De lol gaat er zo wel een beetje af. Een blad over begraafplaatsen lijkt me wel rustig. Zonder deadlines hè.



BORIS
Ik heb een contactadvertentie gezet, om maar niet alleen te zijn tijdens de feestdagen. Het enige waar ik tegenwoordig nog onder lig, is m'n Hyundai Pony.



MURIËLLE
Het worden denk ik hele spannende feestdagen. Ik heb namelijk gereageerd op een contactadvertentie. Ik weet niet veel van 'm maar hij heeft een pony geloof ik.



JURJEN
Je kunt mij vinden in café de Dorstige Ezel. Daar worden in december altijd de Asserkampioenschappen spijkers spugen, kat knuppelen en alfabet boeren gehouden.



J.J.
Ik haat kerst! Al dat emo-gedoe, dat aflebberen onder zo'n mistletoe. Het lijkt wel een racegame van tegenwoordig. Ik ga in m'n winterslaap.



SKATE
Kerst, da's voor mij genieten. Zo romantisch. Ik denk dat ik dit jaar maar eens echte kaarsjes in m'n boom ga branden. Wat kan er nou misgaan?

LEKKER BELANGRIJK

De een zit in Japan, de andere in San Francisco of Zuid Korea maar ook voor een tripje naar Londen halen we natuurlijk onze neus niet op, vooral niet als we The Getaway uitgebreid mogen checken. Tenminste dat dachten Jeroen en Boris. Bleken ze alleen een half uurtje aan tussenfilmpjes te kunnen bekijken. Lekker belangrijk.
Boris riep nog naar de Sony dudes 'I want to getaway', maar daar werd slechts om gegrinnikt, de deuren van de zaal bleven op slot.



UIT DEN OUDEN DOOSCH

In deze PU hebben we de preview van BMX XXX. Nu heb ik begrepen dat die schijnheilige Amerikanen die blote tieten niet trekken en Sony zover hebben gekregen dat in de PS2-versie de tepeltjes zijn afgeplakt. Wat een trieste gasten; zolang ze maar op iedere straathoek een gun kunnen kopen, hoor je ze niet klagen, maar oeioei als er een bloot borstje te zien valt... Zielig.
Ik ging eens in gedachten na of wij wel eens echt heftige games hebben gereviewed. Ik kon me een strippoker game herinneren en Erotica Island... dat valt wel mee dus. Volgens mij is dit plaatje van Voyeur II uit 1996 nog een van de pittigste die ooit in de PU stond. Zullen ze dit nummer wel uit alle Amerikaanse winkels halen.... ED



OVER SMAAK

We doen het bij de Power Unlimited inmiddels al bijna tien jaar en toch is het er niet gemakkelijker op geworden. Waarschijnlijk zelfs moeilijker, want de complexiteit van de huidige games is niet te vergelijken met die van toen. Bij het beoordelen van games houden we naast de drie deelcijfers (graphics, replay en gameplay) ook rekening met bijvoorbeeld prequels (voegt dit nieuwe deel iets extra's toe?), de hype (had al het marketing geld niet beter in de game gestoken kunnen worden?), andere titels in het genre (hoe innovatief zijn de makers geweest?), enzovoort.
Nou zitten we bij dat beoordelen over het algemeen wel op een lijn, maar zo af en toe kunnen de discussies ook behoorlijk hoog oplopen. Smaken kunnen nu eenmaal verschillen, maar wanneer dat verschil te groot wordt, vinden we dat we jullie er ook van op de hoogte moeten stellen.
Vanaf nu is dat het moment waarop Judge Ed zijn toga aantrekt en wij allemaal plechtig gaan staan. Zowel aanklager als gedaagde (reviewer) krijgen de kans hun standpunten te verdedigen waarna onze edelachtbare zijn vonnis zal vellen. En zoals een goed rechter betaamt zal hij zich niet laten leiden door persoonlijke voorkeur, maar puur door hetgeen beide parijen in stelling weten te brengen.
Zijn uitspraak is hier op de redactie bindend; zaak afgedaan, discussie gesloten, allemaal weer aan het werk! Maar als soort van jurylid moet jij voor jezelf bepalen wie van de twee in jouw ogen de game op de juiste wijze beoordeelt. En dat, precies, is weer een kwestie van smaak.

NIELS



Ps. Vanaf nu lees je bij de reviews naast het platform waarop we getest hebben, in transparante letters op welke platformen de game nog meer uitkomt. Handig toch!

IEMAND MOET HET DOEN



Ome Ed gaat niet zo vaak op trip, maar als ie gaat, doet ie 't goed. Tien dagen naar Korea op kosten van de zaak, wie wil dat nou niet?
"Nou", sprak Ed, "het is wel zo'n 11 uur vliegen en dat nog Economy Class ook. Maar ja, iemand moet het doen."

IN GESPREK

Wij hebben respect voor Roberto Carlos als voetballer maar verder is 't een arrogante eikel. Wie gaat er nou bellen als ie geïnterviewd wordt? Als je de komende tijd een wedstrijd van Real Madrid ziet, moet je maar eens opletten, want het zou ons niet verbazen als Carlos dan nog steeds over z'n nek zit te wrijven. J.J. pakte Roberto namelijk heel effe stevig in 't nekvel om 'm tot de orde te roepen.
Wil je weten met wie Carlos belde, check dan 't bijschrift op pagina 20.



6 INHOUD

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

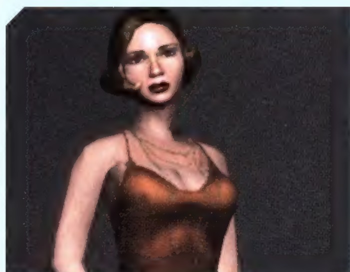
IN PU 01 2003 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES



In Batman: Dark Tomorrow moet onze gemaskerde held een volwassen en grimmige uitstraling krijgen. Zou dit eindelijk die coole Batman game worden waar we al jaren vergeefs op wachten?



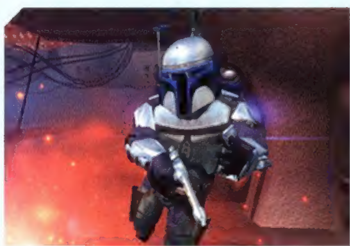
Alle rallyfans willen momenteel maar één ding weten; welke game is beter: Colin McRae 3 of WRC II? Volgens J.J. zit WRC II inmiddels in de slipstream van de beste rallygame aller tijden.



Goede puzzels, onverwachte plotwendingen en overtuigende dialogen, gehuld in een macaber, bloederig en mysterieus jasje. Post Mortem is een indrukwekkende game die je op zeker kippenvel zal bezorgen.



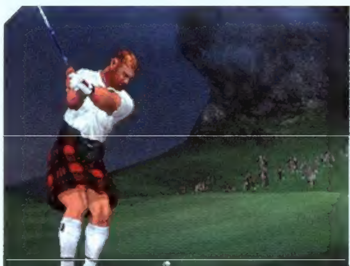
Haven is een verrassend en veelzijdig spel dat, ondanks het duidelijke 'leentjebuur spelen' bij andere games, een eigen plaats verdient in de top van het platformgenre.



Na altijd maar de brave jedi gespeeld te hebben, mag je nu eindelijk in de huid kruipen van premiejager Jango Fett in een overtuigend en actievol Star Wars avontuur.

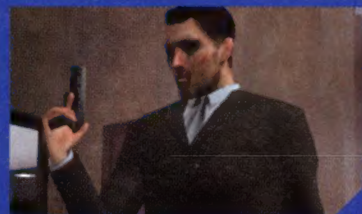


Iedereen die deze bebrilde snotneus een warm hart toedraagt, mag De Geheime Kamer niet missen. Zowel op de GBA als op de consoles slaagt Harry met vlag en wimpel voor z'n tweede schooljaar.

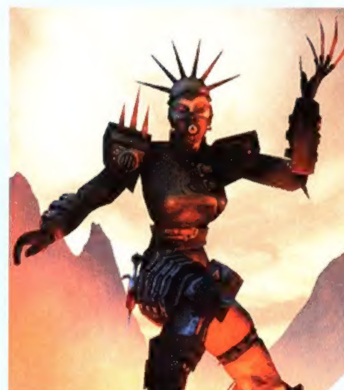


Zelfs Skate die niets met golfen heeft ('wie maakt er nu gaten in een voetbalveld?') was helemaal down met Tiger Woods PGA Tour 2003. Checken die shit!

Drie jaar en een kleine acht miljoen euro stak Sony in de ontwikkeling van The Getaway. Jeroen en Boris kropen in de huid van ex-gangmember Mark Hammond en politieagent Frank Carter en visten uit of The Getaway de hoge verwachtingen inlost.



Unreal Championship is pure klasse. Niet uniek, wel erg mooi, uitdagend, afwisselend, lekker lang houdbaar, waanzinnig leuk... en straks met Xbox Live nóg veel vetter!





Om vechtpartijen op de redactie te voorkomen, hebben we met ingang van dit nummer een nieuwe rubriek gestart: Judge Ed. Als twee testers behoorlijk van mening verschillen, kan dit nu gewoon op papier uitgevochten worden en Ed velt het definitieve oordeel.

Drie weken lang was Jurjen in San Francisco, en drie weken lang heeft die gast zich uit de naad gewerkt. 'Dan was ie vast niet weg voor de PU', horen we jullie denken, en dat klopt. Onze Nintendo-specialist is veelzijdiger dan menigeen denkt en zette zich in de US aan de taak om een Nederlandse vertaling voor Sim City 4 te maken.





Voor de tweede achtereenvolgende keer werden in Zuid-Korea de World Cyber Games gehouden.
Maar liefst negen dagen trokken Ed en Dre door Seoul en Deajeon om voor de PU en GameKings verslag te doen.

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

IN PU 01 2003 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES

52 SPECIAL REPORT CAPCOM GOES CUBE

Product Number 03, Dead Phoenix, Killer 7 en Viewtiful Joe zijn de vier geheel nieuwe franchises die Capcom onlangs, exclusief voor de Cube, presenteerde. En o ja, ze toonden ook nog retestrakke beelden van Resident Evil 4, geheel in 3D.



76 SPECIAL REPORT FIFA 2003



Het was een beetje mosterd na de maaltijd, toch vonden we het interview dat we maakten met chief developer Peter Hinzle ("de oude FIFA's waren kut") interessant genoeg om er en paginaatje aan te wijden.

70 SPECIAL REPORT: LUCASARTS

LucasArts presenteerde een triootje games die het komende lente helemaal moeten gaan maken. Jan was onder de indruk van: Indiana Jones & The Emperor's Tomb, RTX Red Rock en Star Wars: Knights Of The Old Republic.



58 SPECIAL REPORT MICROSOFT IN JAPAN



Op uitnodiging van Microsoft nam Jan een kijkje bij enkele Japanse ontwikkelstudio's waar men druk is met het maken van Xbox-games die ook in Japan de kassa's moeten doen rinkelen.



INHOUD

■ POWER UNLIMITED, YO!POST, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

DE REDACTIE HOUDT ZICH HET RECHT VOOR OM BRIEVEN NIET TE PLAATSEN OF IN TE KORTEN. PLAATSING BETEKE

■ GEEN CUBE

Ik word kotsmisselijk van dat gezeik van jullie. Elke keer als er een spel dat multi-platform gaat en jullie die (p)reviewen, dan zetten jullie alleen Xbox\PS2. Wat is dat voor onzin? Als hij ook op de Cube komt is het toch geen moeite om dat er even bij te zetten? De meeste mensen volgen klakkeloos jullie woorden en zo bevestig je hun keuze om uit een next-gen console te kiezen want dan denken van die gassies oh toffe game(s) maar hij komt niet op de Cube dus de Cube zuigt.
Jullie zullen nu wel denken wat bedoelt hij nou: TimeSplitters 2,LotR, NFS 2, Burnout2, Colin McRae 3 en nog veel meer. Misschien hebben jullie die versie van de GameCube nog niet maar dan kun je het toch nog wel even vermelden.
Jullie zijn de Cube aan het tegenwerken naar hun overwinning van de consolewar.
Ik weet niet hoeveel geld M$ jullie heeft toegestopt maar kom op, word de oude PU weer. Dan trek je de meeste lezers dat verzeker ik je!
Paul (Cubegamer) Sonderegger I Internet

We vermelden bij onze (p)reviews inderdaad alleen de systemen die wij daadwerkelijk hebben gespeeld. Dus als daar geen GameCube bij staat dan hebben wij die niet getest. Dit lag aan het feit dat wij de GameCube versies pas konden testen als wij full version games ontvingen (PAL of NTSC) niet eerder. Inmiddels hebben we de beschikking over NR-readers.
Toch heb je wat de vermelding van systemen betreft zonder meer een punt, daarom melden we vanaf dit nummer boven iedere review of preview niet alleen voor welk platform we 'm hebben getest maar ook op welk platform de game nog meer verschijnt (voor zover op dat moment bekend natuurlijk).
Zijn we dan ook van jouw gezeik af?

■ DIE GOEDE OUDE TIJD...

Tegenwoordig hoor je steeds vaker geklaag over de kwaliteit van spellen. Er is te weinig gameplay en replay, er wordt alleen maar gelet op grafisch geweld. Maar ik denk niet dat dit alleen maar ligt aan de gamedevelopers. Ik kan me nog herinneren dat ik vroeger maar een paar spelletjes had voor mijn NES. Zelfs een groot baggerspel als Godzilla heb ik helemaal kapot gespeeld, simpelweg omdat ik niks anders had.
Hetzelfde geldt voor mijn SNES, ik heb bijvoorbeeld Lufia wel vijf keer uitgespeeld terwijl ik Final Fantasy 5 t/m 9 (Op mijn PSX'je) allemaal maar 1 keer heb uitgespeeld. Het lijkt nu alsof ik Lufia gewoon een veel beter spel vond dan de Final Fantasies maar dat is niet zo. Ik speelde Lufia gewoon nog een keer omdat ik geen andere spellen had. Inmiddels kan ik veel meer spellen kopen en hoef dus niet steeds weer hetzelfde spel te gaan spelen.
Wat ik hier nu eigenlijk mee wil zeggen is dat alle gamers die al spelen vanaf de NES of nog eerder, verwend zijn. We denken dat vroeger alles veel beter was maar we speelden gewoon alles veel vaker waardoor je het spel steeds meer ging waarderen. Later zeg je "dat was nog eens een goed spel, zo worden ze niet meer gemaakt" maar dit gebeurt dus steeds minder vaak. We kopen gewoon nieuwe spellen als we de oude hebben uitgespeeld waardoor geweldige nieuwe spellen toch geen klassiekers worden.
Jordy de Vries I Internet

Wij zijn inderdaad verwend, we zien steeds betere mooiere games en we raken er misschien toch wat sneller op uitgekeken. Wellicht speelt ook een rol dat je in de tijd van de NES een stukje jonger was en dat je dat kinderlijke plezier, die onbevangenheid van toen nu in mindere mate hebt. Een kinderhand is immers snel gevuld, je kijkt nu vermoedelijk anders tegen games aan. Bedenk daarbij de tendens dat de mensheid in het algemeen gewoon veel minder snel tevreden is met wat men heeft; het moet altijd meer, groter, sneller, beter, duurder...
Zo, da's nog eens een diep antwoord. Een stuk moeilijker dan afzeiken zeg...

■ BLOKKENDOOS

Wat ik ff kwijt wil, is dat ik een tijdje terug een NGC heb gekocht. Hij is wel oké maar ik vind hem lelijk, en niet alleen ik, want toen ik hem net gekocht had, zei mijn oom dat het net een mislukte blokkendoos voor domme blonde kinderen was. "Dan snappen ze tenminste dat daar de kubussen in moeten", zei hij. Maar dat vond ik nou ook weer wat overdreven die blonden kunnen er toch ook niks aan doen dat ze dat ene hebben wat ze hebben.
Maar ja, misschien is een NGC wel gemaakt voor blondjes dacht ik toen ik er beter over nadacht. Maar ze zeggen dat er gewoon niet bij, want dan kopen de niet blondjes ook de NGC, zodat hij dan beter verkoopt. Niet dat het helpt want het verkoopt bij ons in de buurt als de pest.
En bij de NGC kan je ook alleen maar van die super piep spellen kopen. Kijk bijvoorbeeld maar naar jullie review van Super Mario Sunshine. Jullie maken er ook al zoiets saais en onintelligents van met allemaal van die muziekteksten die jullie daar dan onder de plaatjes zetten. En dat geven jullie dan een 94, maar voor welke leeftijdscategorie is dat dan?
Ik wil jullie daarom ook helpen met mijn tip: doe gewoon, alleen bij bijvoorbeeld het volgende nummer, bij alle NGC spellen die je gaat becijferen een paar leeftijdcategorieën. En dan kijk je gewoon of het scoort of niet, want dan geef je denk ik de persoon die het misschien wil gaan kopen ook een eerlijker beeld van het spel. Want je voelt je anders net zoals als ik flink klote met zo'n Mario spel in huis.
En trouwens ik vind de 3D Mario spellen minder leuk dan de Mario spellen zonder 3D in vergelijking met vroeger. Want nu zijn er veel leukere spellen dan toen als je kijkt naar Mario spellen vind ik.
Stijn de Jong I Barneveld

Stijn goed oefenen op school, dan hoef je de volgende brief misschien niet meer door je moeder te laten schrijven.



De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een tegoedbon t.w.v. *€ 100,-* van Free Record Shop thuisgestuurd.



STUUR JE BRIEF NAAR:

POWER UNLIMITED
YO!POST
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

NIET DAT DE REDACTIE DE INHOUD VAN DE BRIEVEN ONDERSCHRIJFT. ANONIEME BRIEVEN WORDEN NIET GEPLAATST.

BRIEF V/D MAAND



JARGON

Ik lees jullie blad al een paar jaar, ben sinds kort maar weer eens over gegaan op een abonnementje, want, immers, in de winkel elke maand een PU kopen is op de lange duur duurder.
Toch had ik een opmerking. Nee, ik ga niet een console afzeiken, zijn andere medelezers veel beter in; ik wou het over jullie manier van recenseren hebben. Af en toe dan lees ik een preview, die ik meestal echt hilarisch vind, goede humor, vooral ook de onderschriften bij de plaatjes (zelfs mijn zusje leest ze en ligt dubbel, keep up the good work Ed!), maar ik hou een vaag gevoel van onbegrip over.
Ik ben al jaren gamer en weet (ook door jullie blad) best wat af van games. Af en toe snap ik bepaalde dingen toch niet. Dit komt dan door de manier van schrijven van jullie of door een soort van die-hard-gamers jargon dat jullie gebruiken. Jullie vragen natuurlijk een voorbeeld. Nou, zo las ik in enkele previews een aantal keer de afkorting "A.I.". Die werd dan vrij uitgebreid besproken. Ik wist tot voor een tijdje niet dat het ging om "Aritificial Intelligence", totdat ik de uitleg las in een brief in Yo!post (!). Ik was dus niet de enige.
Een ander voorbeeld: NBA Street preview van Boris een aantal nummers terug. Hij spreekt voortdurend over cross-overs. Nou ben ik een diehard NBA Jam fan, (zit vast in mijn oude Sega Megadrive) maar ik zou bij de baard van Gandalf the Grey niet weten wat een cross-over is.
Een meer algemeen punt: Na het lezen van de review van Myst III: Exile had ik nog steeds geen flauw idee wat het nou precies voor een game was, alleen dat Boris hem geweldig vindt en dat je moet puzzelen. Nou is Myst ook een spel dat misschien moeilijk uit te leggen is, (ik heb hem inmiddels gespeeld) maar iets duidelijker mag toch wel.
Ik kan nog wel een aantal voorbeelden geven (leg eens uit aan je lezers wat een "engine" is) maar jullie begrijpen vast wel wat mijn punt is. Kijk, ik begrijp best wel dat jullie een bepaald publiek willen bereiken, met succes, maar dat kan toch ook wel met iets meer informatie voor de leek? En ik vind eigenlijk dat ik mijzelf niet eens een leek mag noemen, en toch begrijp ik dingen soms niet. Inside grappen over John Romero vind ik erg leuk, maar ik denk dat een boel lezers niet weten wie hij is. Ik zeg niet dat je de grappen er uit moet halen, integendeel, maar, nogmaals, maak het af en toe door een korte toelichting wat duidelijker.
Ik weet niet hoe de rest van de lezers hier over denkt natuurlijk, maar ik zou graag in elk geval jullie mening horen.
Verder moet ik nog wel even kwijt dat ik ook de "Play" en "Gamequest" in Engeland heb gelezen, maar dat jullie daar absoluut niet voor onder doen. Jullie zijn sowieso onpartijdiger dan de "Gamequest". Play is een van de betere bladen, en daarom vind ik het een groot compliment voor jullie dat jullie daar niet voor onder doen.
Goed, dat was het, ik hoop nog wat van jullie te horen. En als jullie mij af willen zeiken, ga je gang. Ik lach ook altijd hartelijk als andere lezers weer eens afgezeken worden in de PU. Maar vergeet niet ook een serieuze reactie te geven.
Jasper Nieuwenhuis I Hardenberg

Wij begrijpen dat de leek soms een beetje met vraagtekens in de ogen een (p)review leest. Maar geloof me, zo zijn we allemaal begonnen. Wij lazen ook bladen en begrepen op sommige momenten niet waar ze het over hadden. Gewoon veel lezen en gamen en je zult al het jargon begrijpen. Studio Sport legt ook niet uit wat een 'schwalbe' is.
Speciaal voor jou; een cross-over is een schijnbeweging waarbij je de bal van de ene hand naar de andere hand beweegt (via de grond) om je tegenstander op het verkeerde been te zetten. Dit is echter geen games jargon maar basketbaltaal.
Gefeliciteerd met die bon van 100 euro (heel slim dat je Ed een complimentje hebt gegeven).

OPVULLING

Ik word af en toe een beetje strontziek van jullie blad. Een paar jaartjes geleden waren jullie grappig, maar nu zeggen jullie alleen maar dat jullie grappig zijn. En daar is dus geen reet aan. Ook is jullie ego veel te groot:
"Ach weet je babes waren er nauwelijks en bovendien doen alle bladen ons inmiddels na met een boothbabes collage (en niet alleen daarmee), dus we willen een nieuwe trend zetten." Op zich is dat van die nieuwe trend wel leuk verzonnen maar de rest is gewoon een ego praatje. En als ik ergens een hekel aan heb, is het wel zoiets.
Verder zitten jullie altijd te zeuren dat andere bladen zulke hoge cijfers geven nou moeten jullie eens opletten, ik pak alleen maar PU 11: LOTR 86; AoM:91; NOLF2 89; CMR3 90; PES2 94;TS2 90 en nog vele cijfers boven de 8. Bij andere nummers is het vaak nog erger.
Er zijn veel lezers die gaan zeuren als punten te laag zijn (bijv. bij MGS2) maar dat is bullshit want als ik het zo lees stelde het spel heel erg teleur en dan moet je blij zijn dat het nog een 80 of zoiets krijgt (goede review trouwens Boris!). Als jullie alles zomaar een 90 geven dan gaat jullie blad wel erg lijken op van die andere blaadjes en dat moeten wij natuurlijk niet hebben.
Dan de Yo!Post; die ziet er niet meer uit. Pleur die plaatjes weg en zet er meer brieven in. Alvast bedankt.
Oh ja en als een spel op de NGC uitkomt, zet dat er dan ook bij (TS2 bijv?). Verder maken jullie het coolste vetste en weet ik veel wat nog meer gamesblad maar de kwaliteit gaat wel 'bergaf', behalve de reviews van Boris en Jurjen.
TheBigS, Stijn Hoevenaars I Boxtel

"Ook is jullie ego veel te groot", aldus... 'TheBigS'!

ZUURPRUIM

Ik ben het ZAT! Jullie denken dat jullie een geweldig blad zijn, en ik geloofde dat ook nog. Tot nu dan, ik vond jullie altijd hét blad maken en las het met alle plezier. Ik heb in die tijd niet veel rare dingen gezien in jullie blad (ondanks die review van MGS 2 dan), maar nu hangt het me de keel uit.
Ik ben een trotse eigenaar van een PS2, jullie kraken dat ding af want hij is slecht (en dan bedoel ik jullie niet alleen, ja, ik heb het tegen jullie Xbox'ers!!).
Nu komt er in dat blad van jullie een review van Shox, een meesterlijk spel, maar jullie geven het een 73. En waarom, omdat jullie het nooit hebben uitgespeeld of nooit goud hebben gehaald. Bij Shox draait het hele spelconcept om de Shox-zones, deze Shox-zones moet je zo snel mogelijk zien te bereiken en hoe sneller, hoe beter je medaille is en als je drie keer goud hebt gehaald dan komt er een tornado die je een stuk verder vooruit blaast.
Dit heb ik niet in jullie review gelezen, dus speel voortaan een spel eerst voordat je er een oordeel over velt! Verder moeten jullie niet proberen anders te zijn als de andere gamesbladen, want dat zijn jullie niet. Jullie hebben zelfs de zin "wij zijn het beste gamesblad van de Benelux" van andere bladen gejat. En om alle spellen een lager cijfer te gaan geven omdat andere bladen dat niet doen, is belachelijk, meer goeds kan ik daar gewoon niet over kwijt. En als jullie mij en mijn vriendenkring als lezers willen houden (en dat willen jullie, want dat zijn een stuk of honderd lezers) dan moeten jullie nu ophouden met dit rare gezeik.
Mr. Writer I Internet

Heb jij een vriendenkring van een stuk of honderd PU-lezers? Goh, dan ben je misschien toch niet zo'n idioot als we dachten na het lezen van je brief.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■ Vroeger maakte we er grappen over: sim bordeel, sim ghetto, etc. Maar het begint allemaal griezelige realiteit te worden. No bullshit, developer Jaleco Entertainment werkt aan een woonwagenpark Tycoon game, terwijl in Duitsland wordt gewerkt aan een 'Rossebuurt' Tycoon **inclusief vibrators en trilbed.**

■ De Britse Gamer Alex Nikitin heeft **zijn hand verzekerd voor £375.000**, zo'n 588.000 euro.
De man is Quake kampioen van Engeland en deed mee aan het WK Cybergames te Zuid-Korea.

■ Schokkend nieuws, **Scrabble komt naar de PS2**. Nee, daar koop je een 128 bits next-gen console voor!

■ Developer 3DO, bekend van de fantastische Army Men reeks, werkt momenteel aan **Jacked**, een keiharde motorracegame. Die gasten worden nog eens stoer.

■ Het is Ed en Dre gelukt; tijdens het WK Cybergames in Zuid Korea hebben ze **hondensoep gegeten.**

■ Of ze het lekker vonden weten we niet, maar we merken wel dat Ed opeens vaker **naar het park** bij het VNU gebouw gaat in de pauze.

■ Ook opmerkelijk in Korea: de Bookingclubs. In zo'n club zitten de meisjes aan de ene kant, de jongens aan de andere (net zoals in Assen en omstreken) en kun je als jongen een meisje aanwijzen en zeggen 'die wil ik'. En dan kun je de rekening van de hele avond betalen. En nee, het zijn geen prostituees. **Versieren in Korea gaat gewoon iets anders.**

■ Overigens mocht **Dre de sauna niet in.** Zijn tattoos hadden te veel Yakuza proporties en Japan en Korea liggen elkaar niet echt.

■ Sony heeft in de VS **nee gezegd tegen tieten.** Waar de boobs in de Xbox en GameCube-versie van BMX XXX nog over het scherm denderen, liet Sony voor de PS2 alle tepels weghalen. In Europa mogen de borsten wel getoond worden.

■ Veel Amerikaanse winkelketens waren sowieso al voornemens de game te boycotten. Tegen GTA Vice City, dat dezelfde lading lillend vlees bevat, hebben ze echter niks. **Tja, geld stinkt niet.**

■ We weten inmiddels hoe **Roberto Carlos** de bananenbal produceert bij zijn vrije trappen. De man was bij het interview met J.J. (zie special report) behoorlijk dronken.

■ De giller van de maand. Op een gamesparty in Hollywood schijnt rapper P. Diddy een hoge baas van Sony voor **zijn plaat te hebben getikt.** Of de reden het uitstel van The Getaway was, of dat Diddy geen gratis versie van Ratchet and Clank kreeg, is onduidelijk.

■ NINTENDO BEBOET VOOR PRIJSOPDRIJVING

De Europese Unie heeft Nintendo wegens oneerlijke handelspraktijken een boete opgelegd van 146 miljoen euro.
Nintendo heeft samen met zijn distributeurs samengespannen om de prijzen van de games hoog te houden en er voor gezorgd dat de vrije handel die prijzen niet drukten. Door het ontbreken van deze 'grijze' import kon het gebeuren dat de Nederlandse gamer soms 65% meer betaalde voor zijn product dan de Britse gamer. Daar is nu gelukkig een stokje voor gestoken.
Dat Nintendo wist of misschien verwachtte dat het fout zat, blijkt wel uit het feit dat men geld achter had gehouden om de boete te betalen. En nu maar hopen dat we het terugzien in de prijzen.

■ EERSTE BEELDEN FINAL FANTASY X-2 / PS2

De eerste, ietwat vage beelden van Final Fantasy X-2 zijn tot ons gekomen. Veel details zijn er nog niet bekend gemaakt, alleen dat de karakters van kleding kunnen verwisselen (zo!).
De verhaallijn begint twee jaar na het gevecht met Sin. De queeste start op Besaid Island en in ieder geval zullen Wakka, Yuna en Rikku in de game zitten. Een nieuw karakter zal de naam Pain gaan krijgen.
Geinig trouwens hoe ze in Japan gamemags vormgeven. En jullie maar zeiken dat de PU vroeger te druk was.





■ GRATIS ZELDA! / NGC

Oh la la, dit hadden we niet verwacht van Nintendo. Japanners die de nieuwe Zelda voor de Cube pre-orderen (Legend of Zelda: Tact of the Wind), krijgen een aardig presentje. Drie keer raden wat dat is! Een mooie sticker? T-shirtje? Proefabonnement op de PU? Drie keer nee. Wat dan wel?
Wat dacht je van Ocarina of Time, een van de beste games aller tijden, met opgepoetste graphics op een cube-schijfje? Naast deze eerste 3D Zelda (die eerder verscheen voor de N64) kun je ook nog eens op avontuur in Ura Zelda, een soort aanvulling op Ocarina of Time met extra kerkers en meer vette shit. Tel daarbij nog een dik dozijn toffe gameplay-filmpjes van de nieuwste Cube-games (waaronder Biohazard 4, de nieuwe F-Zero en Final Fantasy Tactics voor de GBA), en je hebt de beste give-away aller tijden!
Of deze actie ook naar de westerse wereld komt was op het moment van schrijven nog niet bekend, maar we denken van wel. Nintendo kan het zich niet echt veroorloven de woede van de Amerikaanse en Europese gamers op de hals te halen, toch?



■ MOBIEL GAMEN KRIJGT VORM

Het zal niet lang meer duren of we hebben er een nieuwe console bij in de vorm van de mobiele telefoon. Nokia, KPN en Vodafone hebben onlangs een flinke stap voorwaarts gezet.
Zo presenteerde Nokia de N-Gage, een telefoon die ook fungeert als handheld console. De verhoogde '5' en '7'-toetsen fungeren als de A en B-knop en de D-pad zorgt voor beweging. Beetje priegelig, maar het werkt wel. De N-Gage bevat een kleurenscherm en de games voor het systeem staan op aparte geheugenkaartjes.



Nokia heeft overigens aangekondigd zélf gamepublisher te worden. Een moedige zet. Gelukkig gaat ook Sega games ontwikkelen voor het nieuwe platform. Gebruikers van de N-Gage kunnen met elkaar spelen via het mobiele netwerk of via Bluetooth met bijvoorbeeld iemand tegenover je in de trein.
Vodafone heeft inmiddels Life gepresenteerd. Een mooi mobieltje met functies vergelijkbaar met de I-mode van KPN. Voordeel t.o.v. I-mode is dat je kunt fotograferen en dat er momenteel betere games voor te krijgen zijn.
Maar KPN zit niet stil. We spraken onlangs met de makers van de I-mode en die zitten boordevol nieuwe, coole plannen. Ergens in het voorjaar van 2003 zal er een next-gen I-mode op de markt komen die Java ondersteunt. We gaan niet op de techniek in maar het komt er op neer dat we straks games van GBC kwaliteit kunnen verwachten op de I-mode. En dat het goede games worden, daar twijfelen we eigenlijk niet aan. KPN heeft immers goede banden met DoCoMO en die zijn in Japan echt de heersers op mobiel entertainment gebied en brengen met behulp van vele bekende Japanse developers heel veel goede shit op die mobiel.
Verder wil men kijken of games van grote Westerse publishers als EA, Infogrames en Ubi Soft op de mobiel kunnen komen. Zou toch leuk zijn, de Sims op je mobiel.

GAME BOY OP JE TV

Nintendo doet alles om de banden tussen de Cube en de GBA te versterken. In 2003 verschijnt hiervoor de zogenaamde Game Boy Player op de markt, een accessoire dat het mogelijk maakt om GBA-spellen via de Cube op het grote scherm van je TV te spelen.
Naar onze mening een uitstekend idee, daar je thuis niet meer recht onder de lamp te zitten om te kunnen genieten van Metroid Fusion.
De adapter is ongeveer 2,5 centimeter hoog en kan aan de onderkant van je Cube worden vastgeklikt. Vervolgens kun je de GBA-spellen gewoon met de Cube-controller of WaveBird bedienen, terwijl het ook mogelijk is om je GBA aan de Cube te koppelen voor het authentieke GBA-gevoel.
De Game Boy Player zal worden uitgebracht in vier kleuren. Oh ja, naast alle GBA-titels, kun je er ook alle oude titels voor eerdere Game Boy's (Classic en Color) op spelen.



GAMEN VANDAAG DE DAG MOEILIJK?



Tijdens het discussiëren over de magere 'save game' mogelijkheden in Hitman 2, dachten we opeens aan de Oddyssey 2, ook wel bekend onder de naam Philips Videopac G7000.
Op deze console had de gamer in de meeste spellen slechts één, ja je leest het goed, slechts één enkel leven. Had je het hele spel uitgespeeld en werd je bijkans in de credits neergeknald, dan was het echt helemaal overspelen met die handel. Harder dan dit is het nooit meer geworden.
Wil je dus een goed potje frusten of bewijzen dat je een echte gamer bent, surf dan naar www.classicgaming.com/o2home voor de emulator.

YU GI OH! / NGC

Na het nieuws dat Capcom zich met vier nieuwe franchises op de GameCube stort (zie special report in deze PU), horen we meer en meer (geloofwaardige) geruchten dat Konami binnenkort met een soortgelijke aankondiging komt.
Op dit moment hebben we nog niets vernomen dat echt indruk maakte, al zijn de aankondigingen van World Soccer Winning Eleven 6 Final Evolution en Yu Gi Oh! Falsebound Kingdom niet onaardig.
De laatste betreft een RPG uit een serie die in Japan erg populair is, we hebben er wat plaatjes van gevonden.





freecharts

In samenwerking met Free Record Shop

WEEK 46

GAMECUBE

1		FIFA 2003
2	3	ETERNAL DARKNESS
3	2	TIME SPLITTERS 2
4	5	SUPER MARIO SUNSHINE
5.	4	NEED FOR SPEED:HOT PURSUIT 2
6		CRASH BANDICOOT
7	6	RESIDENT EVIL
8	7	SOCCER SLAM
9		SUPER SMASH BROS. MELEE
10	10	TUROK EVOLUTION

GAMEBOY

1	2	DRAGONBALL Z: LEGACY OF GOKU
2	1	YOSHI'S ISLAND
3		LOTR: FELLOWSHIP OF THE RING
4	3	DRIVER 2
5	7	ATLANTIS THE LOST EMPIRE
6	8	TOP GUN FIRESTORM
7	-	LAND BEFORE TIME
8	4	GAME & WATCH GALLERY 4
9		SSX TRICKY
10	5	WORMS WORLD PARTY

PLAYSTATION 2

1		GRAND THEFT AUTO:VICE CITY
2	1	FIFA 2003
3	-	LORD OF THE RINGS
4	2	PRO EVOLUTION SOCCER 2
5	-	RATCHET & CLANK
6	3	NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
7	4	GRAND THEFT AUTO 3
8	5	COLIN MCRAE 3
9	-	MINISTRY OF SOUND
10	-	HITMAN 2

XBOX

1	1	FIFA 2003
2		BLINX
3	-	SEGA GT 2002
4	2	COLIN MCRAE 3
5	3	NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
6	4	CONFLICT DESERT STORM
7	5	SILENT HILL 2
8		SOCCER SLAM
9		TRANSWORLD SNOWBOARDING
10	-	TENNIS MASTER SERIES

PC

1	-	AGE OF MYTHOLOGY
2		NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
3	2	ROLLERCOASTER TYCOON 2
4	4	TOTAL CLUB MANAGER 2003
5	3	SIMS: UNLEASHED
6	1	FIFA 2003
7	5	UNREAL TOURNAMENT 2003
8	7	BATTLEFIELD 1942
9		EMPIRE EARTH
10		LOTR: FELLOWSHIP OF THE RING

NEWSFLASH

■ Er wordt momenteel druk gewerkt aan deel 3 uit de niet-lullen-maar-knallen shooter **Serious Sam** voor de PC.
■ Lord of the Rings: The Two Towers komt toch ook **op de Xbox** uit.
■ De space strategiegame **Imperium Gallacticum 3** komt pas in 2003 uit op de PC. Opvallend want er was deze zomer al een demo speelbaar.
■ **Lara Croft haalt de Kerst niet**. De nieuwe Tomb Raider: The Angel of Darkness is naar februari 2003 verschoven
■ Ubi Soft is bezig met een nieuwe shooter genaamd **Will Rock**.
Het spel kun je het best vergelijken met Serious Sam: ogen dicht en trekker overhalen.
■ Bij Davilex, makers van de prachtige A2 reeks, is men bezig met de 'vergaming' van de film **Speed**.
■ Capcom heeft een nieuw product aangekondigd, genaamd **Critical Bullet: 7th Target**. Het lijkt sterk op Metal Gear Solid en heeft een babe in de hoofdrol.
■ Er zijn wereldwijd al meer dan **40 miljoen PS2's** verkocht.
■ **Delta Force: Black Hawk Down** voor de PC is verschoven van november naar begin 2003.
■ Volgens kenners zal de **Xbox 2** sneller klaar zijn dan de PlayStation 3
■ Een nieuwe filmheld die zijn weg naar de PS2 zal vinden is **Ben Hur**. Je weet wel, die gast van dat paardenrennen.
■ De racing/action game The Getaway is nog niet uit op de PS2, of Sony kondigt al aan dat er een expansionpack met 12 extra missies zal komen en er ook aan **een tweede deel** wordt gewerkt.
■ **Counter-Strike: Condition Zero** van Gearbox is waarschijnlijk naar begin 2003 verplaatst.
■ Het derde deel uit de Shenmue-reeks is nog allerminst een zekerheid. Een vervolg hing mede af van de verkoop van deel 2 en die is **op z'n zachtst gezegd klote**.
■ Na het eerdere uitlekken van de code van Unreal 2, is nu ook de **E3 demo van Doom III uitgelekt**. Waarschijnlijk heeft toch iemand tijdens de show zitten filmen of hangt er een gefrustreerde werknemer rond op het kantoor van developer Id Software.
■ Nintendo heeft nu officieel aangekondigd dat de **GameCube online** gaat. Voor 35 dollar kun je of een breedband of een inbel adapter kopen.
■ De strakke Hitman 2 game zal **ook naar de GameCube** komen.
■ Goed nieuws voor gasten die kwijlen over **Splintercell** maar geen PC of Xbox hebben, wij denken dat er een PS2 en GameCube-versie aankomen.

NIEUWS VAN MAXIS / PC

Als je drie weken bij Maxis werkt (zie special report in deze PU) dan maak je daar natuurlijk ook wel eens een praatje met de medewerkers. Arjan kreeg geen baanbrekend nieuws te horen, maar de volgende dingetjes leken hem wel het melden waard.
Er zullen waarschijnlijk twee expansion packs verschijnen voor Sim City 4. Ze zijn er bij Maxis nog niet helemaal over uit wat hierin mogelijk wordt maar er wordt over gedacht een soort science-fiction versie te maken, waarbij je burgemeestertje mag spelen in een ruimtestad.
Naast uitbreidingen van hun twee grootste franchises, Sim City en de Sims, werken ze bij Maxis aan een nieuwe franchise, iets met de potentie om minstens zo groot te worden. Wat? Dat wilden ze niet vertellen.
Er komt een Sim City 5. Arjan suggereerde dat dit dan vast en zeker een online game zou worden. Mensen speculeren immers al sinds de komst van internet over virtuele steden waarin je virtuele leventjes zou kunnen leiden en de technologie lijkt er nu wel klaar voor toch?
Niet helemaal, volgens de mannen van Maxis: een dergelijk spel zou nu waarschijnlijk nog te veel technische problemen opleveren maar voor latere delen is een dergelijke utopia zeker niet uitgesloten.

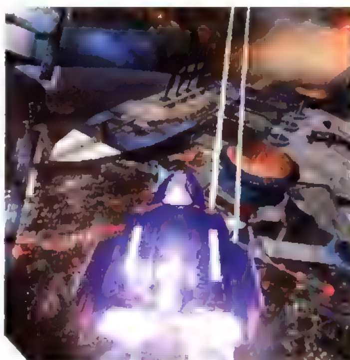
DE OUDE MEESTER FLIKT 'T 'M WEER!

Van tevoren werden allerlei snode plannetjes gesmeed om de grote favoriet Ed van een overwinning af te houden in het jaarlijkse PU Kartkampioenschap. Weliswaar had Boris per ongeluk vorig jaar de zegereeks van PU's viervoudig kartkampioen onderbroken, maar alles wees er op dat onze eindbaas scherper dan ooit aan de start zou verschijnen.
Zoals verwacht mochten alle trucjes van met name het GameKings team (Boris, Dre, Ruben) niet baten en toonde de oude meester opnieuw aan hoe een kart bestuurd moet worden.
Helaas zijn er geen beelden beschikbaar omdat het GameKings team weigerde hun materiaal af te staan.
Tweede werd overigens PU's marketingmanager Ben en de derde plaats was voor Niels. Skate kwam net iets te laat binnen voor het podium.



F-ZERO LEKKER STRAK / NGC

Een paar PU'tjes geleden meldden we al dat Nintendo het werk aan een nieuwe F-Zero had uitbesteed aan Amusement Vision, het team van Sega dat eerder al zulk knap werk leverde met Monkey Ball.
We hebben inmiddels de eerste beelden van F-Zero Cube mogen aanschouwen, en het ziet er allemaal heerlijk strak uit op 60 frames per seconde. Check die screens!





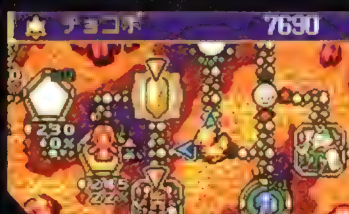
ONZIN?

We kunnen inmiddels een vaste plek geven aan al het menselijk leed dat je vandaag de dag in de gamesbiz tegenkomt. Gamers gaan massaal dood achter hun PC (achter de console stierf nog niemand, moeten we hier een conclusie uit trekken?), gasten laten hun Quake-handje voor veel geld verzekeren en politici beschuldigen games van het aanzetten tot misdaad. Laten we de ongein van deze maand even doornemen.
Gamen in Zuid-Korea lijkt een ongezonde zaak. Voor de zoveelste keer dit jaar overleed er een man na het dagenlang nonstop spelen van games. Gebrek aan slaap en voedsel werd hem fataal.
Politici in de VS denken serieus dat GTA 3 de twee sluipschutters van Washington tot hun daad heeft aangezet. Dat moet dan de GBA versie zijn geweest (die er niet eens is), want de mannen bivakkeerden maandenlang in een auto. Come on!
Het IQ van jongeren ligt ruim 25 hoger dan dat van hun grootouders. Reden (volgens een Zweeds onderzoek): computerspelletjes, internet en TV. In die volgorde natuurlijk.
Een 19 jarige gast heeft meer dan 100 auto's in de VS genickt. Hij bekende de misdaad en gaf als inspiratiebron de Grand Theft Auto serie.
De advertenties voor Hitman 2: Silent Assassin mochten een tijdlang niet in de VS op de TV vanwege de sluipschutter.

CHOCOBO GBA

Op het moment dat je dit leest is ie net uit in Japan: Chocobo A Game of Dice. In dit GBA-spelletje is het de bedoeling zoveel mogelijk kristallen te verzamelen, maar wat je er precies voor moet doen is ons niet geheel duidelijk. Deze plaatjes helpen ook niet echt.





NEWSFLASH

■ Er gaan steeds meer geruchten dat **Metal Gear Solid 3 exclusief voor de Xbox** wordt. Officieel is echter nog niets.
■ Steel Batallion, de game op de Xbox met die megacontroller, heeft een **wetenschapsprijs** gekregen vanwege het vernieuwende karakter. Ja vernieuwend is de game zeker, duur ook.
■ **Sega leidt flink verlies** momenteel. De winst valt 72% lager uit dan verwacht. Zo dacht men 1,6 miljoen exemplaren van NFL 2K3 te verkopen in de Verenigde Staten en dat werden er maar 300.000, tegen 3 miljoen exemplaren van Madden 2003. Ook het uitstellen van een spel als Panzer Dragoon Orta, hielp niet mee.
■ Ubi Soft zal de cellshaded game **Wild Arms 3** gaan uitgeven.
■ Misschien wat minder nieuws voor de NGC-fans, maar producer van Resident Evil, Shinji Mikami heeft verklaard dat **alleen Resident Evil 4 100% zeker GameCube exclusive** is. De andere vier titels die Capcom aankondigde (zie special report), zijn dit zeker niet. Hoewel de titels nog niet in productie zijn voor de release op een andere console dan Nintendo's gamedoos, schijnt Microsoft de 'boosdoener' te zijn. We zeiden het al eerder, geld stinkt niet.
■ **Midnight Club 2** komt naast de PS2 ook uit op de Xbox en PC.
■ De launch van **Command & Conquer Generals** is verschoven van 21 januari naar 11 februari.
■ Er is nog geen zekerheid, maar men gaat er bij Take 2 vanuit dat er een **PC versie komt van GTA Vice City**. Reden voor de twijfel is waarschijnlijk het grootschalige kopiëren van deel 3.
■ Alhoewel men her en der spreekt over de release van **Unreal 2** in januari, geeft het schema van publisher Infogrames nog steeds 7 februari aan.
■ Volgens een bericht op internet zou de game **15 uur gameplay** bevatten.
■ Infogrames doet het momenteel overigens goed, met Stuntman en Unreal Tournament 2003. Die laatste game is inmiddels **bijna een miljoen keer verkocht**. Dat mocht ook wel, want het bedrijf van Bruno 'ik ben niet arrogant, ik wil gewoon altijd in beeld zijn' Brunnell had flink wat verlies gemaakt.
■ Ook **Mario** is inmiddels al een miljoen keer over de toonbank gegaan.
■ Uit Polen komt een nieuwe game genaamd **Smash up Derby** van de makers van onder ander Starmageddon. Boris moet de gameplay wel diggen, want je moet auto's in puin rijden.
■ Even was er twijfel, maar **Metal Gear Solid komt echt naar de GBA** toe.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■ In Engeland is veel commotie ontstaan over de reclamecampagne rond de game Private Dancer, waarin je al spelend lapdances kunt winnen. De slogan, **'the only game you can play with one hand'** werd niet door iedereen gedigd.

■ In een poging om aandacht te trekken voor de MMORPG Terraquest heeft de developer **250.000 euro uitgeloofd** voor diegene die als eerste het mysterie in het spel oplost.

■ Jan's trip naar Tecmo in Japan was er weer zo eentje van **veel vrije tijd, veel drank, veel sushi, veel gelul, maar weinig zelf gamen**. En daarvoor word je dan helemaal naar Japan gestuurd. Wát ie zag was dan wel weer zwaar kicken.

■ We mochten er overigens **niet filmen**. Reden, Japanners zijn bang dat ze raar overkomen omdat ze slecht Engels praten. Nou heren en dames van de Rijzende Zon, jullie komen ook raar over als je wél Engels praat.

■ **De Sikh gemeenschap is niet blij** met Hitman II, waarin een gurdwara, een tempel van de Sikhs, bestormd wordt. De tempel lijkt sterk op de Harmandir Sahib in Amritsar, hét heiligdom van de Sikhs. Weten wij weer dat Sikhs ook gamen.

■ De gratis down te loaden first person shooter **America's Army komt mogelijk naar de PS2**. Moet die zwarte doos wel eerst online gaan, want betalen zal wel niemand voor een spel dat gratis op de PC te krijgen is. Toch?

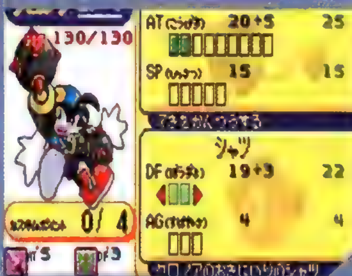
■ Sony zette onlangs een **wereldrecord saaie perspresentatie** neer. In Londen moesten Boris en Jeroen voor de The Getaway maar liefst drie kwartier naar tussenfilmpjes kijken op een groot scherm. We weten dat The Getaway als een film moet spelen, maar om ons daarvoor nu drie kwartier naar een scherm te laten staren, gaat wel erg ver.

■ Pentium komt nu met een **P 4,3 GHz chip**. En J.J. maar denken dat zijn 1,4 GHz state of the art is. Eén jaar na aankoop kan ie al in de vuilnisbak. Zelfs de tweedehandse Hyundai Pony van Boris gaat langer mee.

■ De **consolewars** wordt steeds verwarrender. Horen we eerst dat de Xbox de GameCube voorbij gaat in Engeland, dan weer krijgen we het bericht dat de NGC de box voorbij trekt in de VS. En vervolgens nog een bericht dat er een typefout is gemaakt en dat de aantallen van de Cube die van de Xbox moeten zijn en dat Bill's doos dus ook in de VS leidt. Allemaal leuk en aardig dat mierenneuken met cijfertjes, maar de mannen van Sony staan wel echt kilometers voor. Dus waar hebben we het over?

■ MEER MOBIELE RPG'S IN AANTOCHT / GBA

Japanners blijven obscure RPG'tjes uitpoepen als vers verteerde rijstresten, natuurlijk ook voor de GBA. Of en wanneer deze spellen in Europa worden uitgebracht durven we niet te zeggen, maar hierbij in ieder geval een aantal aardige plaatjes van Klonoa Heroes, Summon Knight en Final Fantasy Tactics Advance.







■ 20.000 EURO OVER? KOOP DE TSUMO

Goede cijfers op school, netjes je bordje leeggegeten, lief tegen je oma geweest? Dan is dit het moment om het volgende cadeau voor je verjaardag of kerst te vragen: de TsuMo van Tsunami Visual Technologies. De TsuMo is een uiterst coole arcadekast met alles er op en er aan. Prijs: een slordige 20.000 euro. Tja, dan moet Pa maar effe wachten met die nieuwe auto, je doet toch niet voor Jan Lul je best op school?

Twintigduizend euro dus maar dan heb je ook wat: precision flight-stick en throttle controls, schudden en trillen tot je er ziek van wordt, 39 inch monitor of een 50 inch projectiescherm, Dolby Surround Sound en een flink aantal games waaronder Mechwarrior 4 Vengeance en Crimson Skies. Tja, dat is nog eens wat anders dan een PC met een stuurtje en force feedback.

Voor meer info check www.tsunamivisual.com/pr_junior.htmltekst



■ YAMAUCHI SPREEKT

Nikkei Business Magazine, een Japans zakenblad, had een feature over de Xbox en publiceerde daarbij een interview met de oude baas van Nintendo, Hiroshi Yamauchi. De man nam geen blad voor zijn mond. De quotes zijn in het Engels en we vertalen ze niet, om geen onwaarheden te publiceren.

"I don't think they [MS] understand the business of game consoles at all. They will absolutely fail."

"If Microsoft believes they can bring the strategy they have experience with in PC operating systems ("if we do this, then we'll eventually corner the market completely"), then they should just quit right now because there's absolutely no chance they'll win."

"The Xbox is in a state of complete defeat in Japan. The chances of a comeback are close to zero. The odds are against them in North America, too."

"They [MS] may say that they'll 'keep going until they win', but that reminds me of the U.S. when it plunged into the depths of the Vietnam War."

"Microsoft has been almost 'too lucky' up to now. No matter if you're a person or a business, your luck has to run out sometime."

PRIJSVRAAG

[illegible]

[illegible] **1 paar Vapor Supreme shoes, 3 gesigneerde voetballen (door o.a. Rafael van der Vaart en Edgar Davids) en 5 Nike caps.**

[illegible] **toen J.J. afgelopen zomer het Nike Park bezocht, wilden twee prominente voetballers per se met hem op de foto, wie waren dat?**

Stuur je antwoord naar:
Power Unlimited o.v.v. Panna K.O
Postbus 1914
2003 BA Haarlem

of prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v Panna K.O

PANNA K.O

GTA VICE CITY MANIA / PS2

Je mag dan denken wat je wilt van Rockstar, maar ze lopen wel gillend binnen met GTA Vice City. Nog nooit zijn er in één weekend zoveel games verkocht van een en hetzelfde spel in de UK als met Vice City.
Meer dan 250 duizend kopieën vlogen de winkels uit, en dat is bijna evenveel als de complete installed base van de Xbox of de GameCube aldaar.
Ook in Nederland gaat het hard; het eerste weekend was goed voor bijna 30.000 Vicejes. Publisher Contact Data denkt er uiteindelijk tussen de 100.000 en 130.000 te kunnen verkopen en dat is echt ongekend voor Nederlandse begrippen.
GTA 3 lift ondertussen vrolijk mee op het succes en blijft hoog staan in de charts. Zie je wel dat exclusieve games verkopen? Zie ook Halo, Mario Sunshine, MGS 2, DOA 3, Luigi´s Mansion...
Heren publishers begrijp het nu eens, matig het poorten, besteed meer tijd aan exclusieve games. Dat scoort. Jullie willen toch geld verdienen?





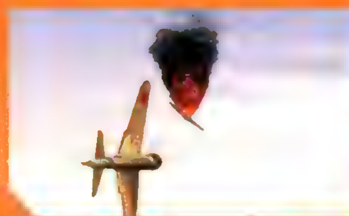
SPEL OF WERKELIJKHEID?

Ken je het forum van Gaming Age (www.gaming-age.com)? Het is een van de weinige forums waar je kans loopt daadwerkelijke interessante discussies en leuke topics tegen te komen.
De plaatjes hieronder komen uit een topic waarin bezoekers werden opgeroepen 'echte' plaatjes met beelden uit videogames te kruizen. De resultaten zijn soms echt hilarisch, check die shit!



VLIEGEN EN SCHIETEN / NGC







Global A Entertainment heeft een Japanse flight/war-simulator in ontwikkeling voor de Cube. Het spel gaat Zero Fighter heten en laat je opstijgen in 33 verschillende vliegtuigjes.
[illegible]

TOKI TORI ALSNOG TE KOOP IN NEDERLAND? / GBC

Adverteren in de PU kost veel geld, dus wij worden stinkend schathemeltje rijk van al die ads in ieder nummer. Maar als er dan opeens een Nederlandse developer bij ons aanklopt met een tranentrekkend verhaal, dan strijken wij natuurlijk een keer over ons hart en koopt Ed zijn nieuwe keuken wel een maand later.
Wat is er loos? Toki Tori, het Game Boy Color spel van Nederlandse makelij, waarin je met een kuiken pittige platformactie bedreef, heeft in Nederland nooit in de shops gelegen. Waarom? Omdat het spel pas na de introductie van de Game Boy Advance uitkwam en niemand toen meer iets voor de Game Boy Color kocht. Bad timing dus.



Maar ja, het is wel een leuk spel. In Japan kreeg het alleen maar hoge cijfers en dat zegt genoeg. Daarom wil developer Two Tribes, Toki Tori alsnog te koop aanbieden via internet. Tenminste, als daar genoeg vraag naar is.
Wil je Toki Tori tegen een gunstige prijs kopen, schrijf je dan vrijblijvend in voor een Toki Tori exemplaar via www.tokitori.com



telecom
bon





PREPAID
€ 20,-



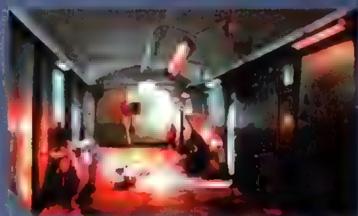
HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

HOEREN, NAAKT EN GEWELD / PC

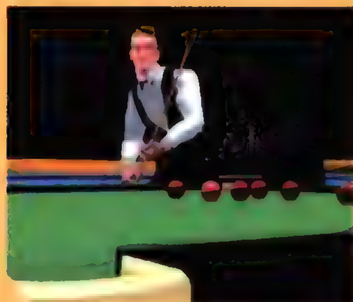
Kijk, nu hebben we jullie aandacht, toch?
En als we vervolgens vertellen dat 3DO dit alles gaat bewerkstelligen op je PC, word je op zeker helemaal gek.
Nee, we krijgen geen bruinrex met groene soldaatjes, maar een spel met een verhaallijn dat nu niet bepaald goed zal vallen bij de gelovigen onder ons. Daarom staat nu al vast dat 3DO veel problemen gaat krijgen met hun Four Horsemen of the Apocalypse.





De game draait rond Abaddon, een gevallen engel die in Devil May Cry-stijl de strijd aangaat met gasten die de apocalypse op aarde willen bewerkstelligen. De werkmethodes van Abaddon staan nu niet bepaald in de bijbel aangeprezen. Ook het feit dat je een sidekick hebt die 18 jaar lang de hoer speelde, zal veel mensen tegen de haren instrijken.
En nog vindt 3DO het niet genoeg. Ze beloven meer gore, meer bloot en de hardste finishing moves ooit vertoond in een game. Leuk detail voor de pornokenners onder ons (niet allemaal tegelijk opstaan), pornodiva Traci Lords doet de stem van sidekick Pestilence.
Wat wij ervan vinden? We wisten dat 3DO met iets heel heftigs zou moeten komen, willen ze ooit van hun groen-bruine naam afkomen, maar dat ze zo ver zouden gaan...
Laten we hopen dat ze zich niet te veel focussen op het zo goor mogelijk maken van hun game en daarbij vergeten fatsoenlijke gameplay te produceren.

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003 / PS2 / XBOX / PC



Eindelijk weer eens een snookergame in de maak, en specialist Codemasters neemt de honneurs waar. De presentatie van het spel zal volgens Codemasters TV-realistisch zijn, met tal van verschillende, zelf aan te passen camerastandpunten. Alle topspelers in de game zullen dankzij het vernieuwde personagemodelsysteem (tot 15.000 polygonen per spelersmodel) nagenoeg fotorealistisch weergegeven worden. Een nieuw animatiesysteem moet dan weer zorgen voor natuurlijke bewegingen en levensechte gelaatsuitdrukkingen.
Naast ronde ballen, levensechte speeltafels en idem dito wedstrijdlocaties, gaat het detail nog een stapje verder tot krijtstof met krijtstreepjes op het groene laken aan toe. Maak ons gek!
Naast de reeks snookerkampioenschappen die het belangrijkste deel van de game vormen, komen er twee poolgames: 9 Ball Pool en het Engelse 8 Ball Pool.
World Championship Snooker 2003 wordt momenteel ontwikkeld door Blade Interactive Studios, dat verantwoordelijk was voor de voorgaande PlayStation afleveringen in de reeks.
De game zal in de lente van 2003 voor PlayStation 2, Xbox en PC verschijnen.





NEWSFLASH

■ Het leek even een Daikatana verhaal te worden, maar developer Shiny geeft aan dat **The Matrix** toch echt in mei 2003 te koop zal zijn.

■ Nintendo komt in Japan met een **zilveren GameCube**.
What the fuck is dat toch met die gasten, dat ze altijd hun best doen voor Japan, waar de GameCube toch wel goed verkoopt en zich weinig of niets aantrekken van Europa, waar de kubus best wel een steuntje in de rug kan gebruiken.
Yamauchi mag dan een grote bek hebben, maar de Cube wordt hier momenteel wel verslagen door de Xdoos.

ALLE WEGEN LEIDEN NAAR ROME / PC

Het hoge woord is eruit! EA komt met een add-on voor de succeshit Battlefield 1942.
Dit multiplayer-focused expansionpack gaat The Road To Rome heten en kent meer maps, meer wapens en nieuwe voertuigen.
De nadruk zal liggen op maps die operaties in Italië en Sicilië tot leven wekken.
De maps zullen veel detail kennen en gebaseerd zijn op historische bronnen zoals een compleet nagemaakt Monte Cassino klooster, het gevecht om Anzio en Operation Husky in Sicilië.
Nieuwe voertuigen komen in de vorm van de Duitse BF-110 de Engelse Mosquito fighter-bombers en ook zijn er voor het eerste Italiaanse en nieuwe Engelse en Duitse tanks aanwezig.
Nieuwe wapens zijn onder meer de Italiaanse Breda, de Engelse Sten SMG en bajonetten op geweren. Vooral die laatste zal heel wat online steekpartijtjes tot gevolg hebben.
Er zijn ook twee nieuwe kanten: de Italiaanse partizanen en de Fransen vrijheidsstrijders.
The Road To Rome staat gepland voor begin 2003 en kun je uiteraard alleen spelen als Battlefield 1942 op je PC'tje staat.

EERSTE DETAILS DRIVER 3 / PC / NGC / PS2 / XBOX

Driver 3 is in de maak en moet volgend jaar Kerst verschijnen voor PC en alle grote consoles. De Xbox-versie zal de meest geavanceerde zijn, aldus een Infogrames medewerker.
GTA Vice City en The Getaway hebben hun sporen achtergelaten en dus kent Driver 3 deze keer ook guns, veel guns. Naast racen en rennen door drukbevolkte steden kunnen spelers verschillende wapens bemachtigen en daarmee te voet voor chaos zorgen.
Driver 3 kent drie steden te weten Nice, Istanbul en Miami. Die laatste zal dus mooi vergeleken kunnen worden met die van Vice City.
Over het verhaal is weinig bekend al zal de speler wel weer in de huid van Tanner kruipen die undercover in de onderwereld verschillende vuile klussen opknapt.



HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

POWERSPY

■ Hoe ze het gaan doen mag Joost weten, maar Crystal Sky gaat de klassieker **Pac-Man verfilmen**. Jennifer Lopez als een balletje?

■ Kan Vivendi natuurlijk wel heel stoer zeggen dat ze de enige echte Lord of the Rings game hebben, maar dan moeten ze er vervolgens geen middelmatig product van maken. Want nu hebben ze **de enige slechte LotR game** op de markt.

■ De Oostenrijkse publisher JoWood kampt met financiële problemen. Ja vind je het gek als je 16 games per maand uitbrengt, waarvan er 15 **zo Duits als de reet van Mattheus** zijn. Nee, daar zitten ze in de rest van de wereld op te wachten.

■ Zo hoor je er tien jaar niets van en zo heb je er ineens tig: volleybalspellen. Nieuwste telg is Outlaw Volleyball, waarin je niet alleen ballen kan smashen maar ook **met je opponent op de vuist kan gaan**.

■ Over beachvolleyball gesproken, **Dennis Rodman**, je weet wel die basketballer met tig piercings en tattoos, zal een stem doen in DOA Xtreme Volleyball. Dat zou best leuk kunnen worden, want de man kon altijd al beter lullen dan ballen.

NIEUWE SCREENS ELITE FORCE 2 / PC

Trekkie adept Jan kijkt er al halsreikend naar uit: Star Trek Elite Force II met een nieuwe verhaallijn, aangepaste engine, nieuwe wapens, nieuwe multiplayer modes en vooral veel groter. Het duurt nog even maar Q1 2003 moet ie klaar zijn. In de tussentijd hebben we deze lekkere plaatjes voor je.

RAYMAN 3 GBA

Met Rayman 3 in aantocht voor de 'grote' consoles, komt er ook een nieuw avontuur van Rayman naar de GBA. De game ziet er net zo lekker uit als de voorganger, die ongeveer tegelijk met de GBA werd uitgebracht.

FABLE DAGBOEK



Toen de gebroeders Carter de techniek voor Fable klaar hadden, vroegen ze zichzelf af 'welke gameplay-elementen gaan we 't eerst uitwerken?' Het is eigenlijk de belangrijkste vraag die een gamedeveloper aan zichzelf stelt. Over het algemeen kun je zeggen dat bij het ontwerpen van een game die elementen het eerst moeten worden uitgewerkt die het spel ook daadwerkelijk aantrekkelijk en uniek maken.

Als ervaren ontwikkelaars stelden we bovenstaande vraag voor Fable uiteraard ook. En omdat we allemaal zeer ervaren maar ook eigenwijs zijn, heeft iedereen zijn eigen idee over wat het belangrijkste moet zijn in een game.
Matt noemt dan als voorbeeld Miyamoto die het Mario 64 team in het begin van de ontwikkeling liet focussen op het aspect hoe Mario bewoog en 'aanvoelde' voor de speler. Een belangrijk punt aangezien de feel van een spel zeer belangrijk is.
Simon claimt dan dat A.I. voor de karakters in de speelwereld van het allergrootste belang is. In Populous en Black & White was de A.I. van de dorpsbewoners van fundamenteel belang om de speler het gevoel van macht en vrijheid te geven in de wereld om hem heen. Een zelfde soort A.I. - en dan nog beter - is een must in Fable en dus heeft Simon zoals wel vaker, irritant gelijk.

Best bloody games ever

Op dit soort momenten snoert Leroy Simon de mond en geeft hem een harde klap op zijn hoofd. De actie in games als Onimusha en Devil May Cry maken het 'the best bloody games ever', vindt hij. Als we volgens Leroy niet eerst de magie en



combatsystemen uitwerken, zullen we niet kunnen ervaren hoe het is om Fable te spelen.
Angus is op dat moment door iedereen heen aan het praten en stelt als RPG-specialist dat het spel een supersterke verhaallijn moet hebben waardoor de speler geïnteresseerd blijft en de game een diepere laag krijgt. Een game ontwikkelen zonder eerst het verhaal goed te hebben, werkt niet volgens Angus.

Golf game

Het grappige is, iedereen heeft gelijk. Dat is het probleem als je een Action-Simulation-Stealth'em up-RPG maakt met een uitgebalanceerd magiesysteem, waarbij alle aangevoerde argumenten hout snijden. En omdat we aan al deze lastige gebieden tegelijkertijd werken, is het een enorm inspannende uitdaging. Maar alleen op deze manier kunnen we de smaak van Fable optimaal uitproberen.
Het zijn tijden als deze, wanneer we Dene's uitspraak voor de geest halen: 'Next time, we're doing a fucking golf game!'

POSTAL II ■ PC

Er bestaan in de gamesbiz twee wegen naar succes. Of je maakt een originele, inventieve, pakkende en super uitdagende game of je gaat zwaar over de top met geweld. Een tussenweg is er niet; games die de middenweg bewandelen eindigen vrijwel allemaal in no time in de budgetbak.
Postal is zo'n beetje de voorloper van de ultra gewelddadige games. Bij de launch in 1997 veroorzaakte het spel een ware schokgolf in de gamesbiz. Zo bloedig en hard had men 't nog nooit gezien. Het spel draaide rond het feitelijk doelloos afmaken van zoveel mogelijk mensen. Postal maakte daarmee de weg vrij voor bloedbroeders Carmageddon, Soldier of Fortune, Hitman, Kingpin en Grand Theft Auto.
In totaal werden er 200.000 kopieën verkocht van het qua uiterlijk en gameplay erg simpele spel.
Developer Running with Scissors is nu terug met deel 2. Er zit weliswaar een verhaallijn in, maar die is zo lame als het maar kan. Het komt er op neer dat je baalt van de maatschappij en aan het moorden slaat.
De meest zieke wapens staan je ter beschikking. Wat dacht je van een speciale gun waarmee je katten afknalt of tanks met olie waarmee je mensen in de fik steekt? En alles ziet er nu stukken realistischer uit dankzij de Unreal engine. Dit gaat weer voor koppen zorgen in de krant.



POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

GEEFT 5 KEER EEN PS2 WEG!!

Wie wil dat nou niet, een gratis PS2! Power Unlimited biedt je, in samenwerking met Sony, de kans om een van de vijf beschikbare next-gen consoles te scoren (kleur nog niet bekend)!
Moet je daar iets ingewikkelds voor doen? Helemaal niet! Gewoon antwoord geven op de volgende vraag:
Hoeveel PS2's had Sony half november 2002 wereldwijd verkocht? (Tip: het antwoord dat we zoeken, vind je ergens in deze PU).

Stuur je antwoord naar:
Power Unlimited
O.v.v. PS2 prijsvraag
Postbus 1914
2003 BA Haarlem

Of mail naar:
[illegible]
O.v.v. PS2 Prijsvraag

Vergeet niet je naam en adres te vermelden!



PRIME TIME ■ NGC / GBA

Op het moment dat je dit leest heeft Jurjen zich al diep in Metroid Prime gegraven en als ie noodgedwongen de deur uit moet, speelt ie gewoon verder met Metroid Fusion.
Je had zijn gezicht eens moeten zien toen de twee games op zijn deurmat vielen, alsof Britney Spears en Christina Aguilera naakt kwamen binnenwandelen! Volgens Jurjen maken beide Metroids de hooggespannen verwachtingen volledig waar, maar daarover meer in de volgende PU.
Ondertussen nog even een fijn nieuwtje; naar het schijnt werkt Retro Studio's ondertussen aan een vervolg op Metroid Prime, een game die in de eerste vijf reviews op internet niet lager heeft gescoord dan een 95!





schreeuwt: "grappig zijn of ik knal je af". Bij Ed kun je altijd nog de telefoon niet opnemen, of een smoes vertellen (*drie games minder voor J.J. volgende maand – Ed*). Maar waar we in deel 1 misschien nog af en toe wat schaapachtig de camera in gluurden, daar voelt het inmiddels een stuk natuurlijker aan. Bovendien is het team nu compleet met Jurjen er weer bij.
De fun van het TV maken wordt verder alleen maar groter. Vooral de trips zijn fantastisch om te doen. Er gebeurt daar zoveel leuks om te filmen, zoveel dingen die jullie anders nooit te zien krijgen. Roberto Carlos die dronken is, developers die na zes bier uit de school klappen, etc. Opvallend is ook dat waar je vroeger (een jaar of vijf terug) echt opkeek als er een TV crew op een trip langsliep, er nu echt tig dudes met camera's staan. Een teken dat games op TV eindelijk serieus genomen worden. En zo hoort het ook.

IT'S GETTING BETTER EVERY WEEK!

Inmiddels heb jullie hopelijk heel wat afleveringen van GameKings gezien en hebben we het maken van TV redelijk goed in de vingers zitten. TV maken is toch effe wat anders dan een blaadje volschrijven. Het is nogal een verschil of Ed je uit je nest belt om 13.00 uur 's middags met het verzoek je teksten in te leveren, of dat de regisseur je, met drie camera's op je gericht, toe-


Special Guest in aflevering 3 was Niels 't Hooft (n3). Hij gaf o.a. een toelichting op Eternal Darkness.


Roberto Carlos: " ja maar mam, als de grote wijzer op de 6 staat, is het toch een heel uur?"


Ook Skate voelt zich steeds beter in z'n vel zitten. De man is zelfs op tijd voor de herhaling van zondag 15.00 uur.

SITA IN DE SHOW

[illegible]


Niels legt aan Sita uit hoe dat nu precies zit met een grote zwarte doos en een lekker speelbaar poesje.

WAT GEBEURT ER NA 18 JANUARI MET GAMEKINGS?

[illegible]

[illegible]

AFLEVERING 6:

Maandag 16 december 18.30 uur
Dinsdag 17 december 22.00 uur
Zaterdag* 21 december 02.00 uur*
Zondag 22 december 15.00 uur

AFLEVERING 7:

Maandag 23 december 18.30 uur
Dinsdag 24 december 22.00 uur
Zaterdag* 28 december 02.00 uur*
Zondag 29 december 15.00 uur

AFLEVERING 8:

Maandag 30 december 18.30 uur
Dinsdag 31 december 22.00 uur
Zaterdag* 4 januari 02.00 uur*
Zondag 5 januari 15.00 uur

AFLEVERING 9:

Maandag 6 januari 18.30 uur
Dinsdag 7 januari 22.00 uur
Zaterdag* 11 januari 02.00 uur*
Zondag 12 januari 15.00 uur

AFLEVERING 10:

Maandag 13 januari 18.30 uur
Dinsdag 14 januari 22.00 uur
Zaterdag* 18 januari 02.00 uur*
Zondag 19 januari 15.00 uur

*Dit is dus de nacht van vrijdag op zaterdag!

Voor meer info check je [illegible]

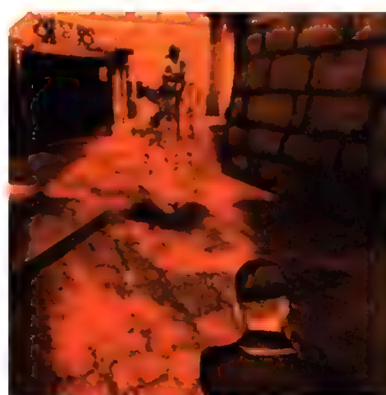
WWW.GAMEKINGS.TV

ONLINE GAMEN

DEMOCHECK

MEDAL OF HONOR SPEARHEAD

Lekker, lekker de demo van de langverwachte add-on voor MoH is uit! De demo bevat twee multiplayer levels, eentje in Malta en de andere in een Duits onderzeebootdok. Leuk zijn de nieuwe wapens. Donwloaden, nu!
Score: ★★★★
www.ea.com/eagames/official/moh_alliedassault/home.jsp



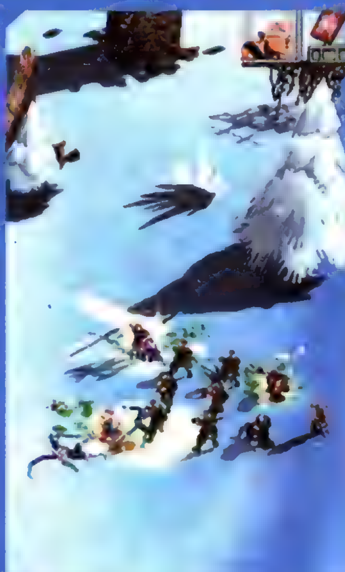
RAINBOW SIX RAVEN SHIELD

Eindelijk de demo van de nieuwe Rainbow Six dat fraai gebruik maakt van de Unreal Warfare-engine. De twee multiplayer levels zijn fantastisch om te spelen. Schiet je je eigen teammaat neer, dan mag je een ronde niet meespelen.
Waar blijft die review-versie?
Score: ★★★★★
www.raven-shield.com



MODS & MAPS

Als je The Gladiators een toffe game vond, kun je op http://thegladiators.arxel-tribe.com/uk/index.html gratis de add-on downloaden.
Binnenkort in het theater; Counterstrike 1.6. De nieuwe versie met vast weer heel wat vernieuwingen. Zzzzzz.
Effe checken, deze aanpassing/verbetering van UT 2003 waarbij de makers o.a. de HUD hebben uitgebreid en de wapens aangepast. Te downloaden van www.planetunreal.com/ttm/about.html
Er is ook een patch voor UT 2003 uit, de Unreal Tournament 2003 dedicated server versie 2107 patch. Ja, ja, maar dan heb je ook wat.
Als je dan toch bezig bent, kun je meteen de nieuwe patch voor Age Of Mythology ophalen. Wordt de online gameplay stabieler van.



REACTION QUAKE 3



In de lijn van Action Quake 2 is dit een Total Conversion voor Quake 3. De nadruk ligt op snelle, drieste actie maar wel met gebruik van realistische wapens.
De modellen spreken tot de verbeelding (is dat niet Mr.T alias B.A. die we daar rond zagen rennen?) en ook de maps prikkelen de fantasie.
De bèta files die in een vergevorderd stadium zijn, kun je al downloaden en wel op www.reactionquake3.com.

POST MORTEM

De review van dit bloody paranormale thriller-adventure kun je elders in PU lezen. De demo is een leuk voorproefje al werkt zoiets voor dit genre natuurlijk niet echt goed. Het verhaal komt pas na een paar uur op gang. Toch nieuwsgierig?
Score: ★★★
www.postmortem-videogame.com

DEADLY DOZEN PACIFIC THEATER

Het vervolg op Deadly Dozen ziet er een stuk beter uit. De graphics komen bijna in de buurt van Medal Of Honor! De A.I. is echter slecht en dat maakt deze shooter, waarin Amerikaanse mariniers op Japanse eilanden mogen knallen, toch minder.
Score: ★★★
www.n-fusion.com/dd2downloads.html

RING II

Het adventure Ring II is lang niet zo goed als deel 1. Dus ja, je voelt hem al aankomen; de demo is dan... ook niet zo leuk. Alleen voor fans dus.
Score: ★★
http://ring2.arxeltribe.com/en/news/

ONLINE FLASH

- RTCW: Enemy Territory komt niet meer dit jaar uit. Ergens Q1 2003 is nu de boodschap, terwijl het eigenlijk Kerst 2002 had moeten zijn *(lijkt wel een PU-redacteur - Ed).*
- Volgens geruchten gaat de GameCube op dezelfde dag online in Europa als de Xbox: 14 maart dus. Nogmaals, het gaat om een gerucht.
- Het begint nu echt te stormen rond The Sims Online; blijf op de hoogte via www.ea.com/eagames/official/thesimsonline
- Nieuwe screenshots van Star Wars Galaxies zijn te vinden op http://starwarsgalaxies.station.sony.com/. Kun je je meteen inschrijven voor de Star Wars Galaxies bèta die open is!



- De MMORPG's vallen als blaadjes van de bomen. City Of Superheroes promoot z'n game door middel van een comic book. Te zien op www.cityofheroes.com/coh_comic.html
- Wat dat even schrikken. Doom 3 gelekt via het internet. Activision klaagt iedereen aan die ook maar een minuut speelbare code online zet. Ze hebben gelijk.
- Everquest wordt nu ook een singleplayer spel en wel voor de... Pocket PC. What's next, Halo op je Palm? Check het op http://eqpocket.station.sony.com/
- Onder het kopje 'mosterd na de maaltijd' is er nu een demo van Mafia beschikbaar. Dat is bijna net zo snel als het inleveren van deze rubriek iedere maand *(Zo, wat een zelfkennis - Ed).* Toch interesse kijk dan op www.gamershell.com/news/BMafiaBDemo.shtml

PLAYSTATION 2

SCORE 80

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	7	7





THE GETAWAY

'When is a movie a movie and a game a game?' Met deze woorden zet Sony The Getaway in de markt. Het project heeft drie jaar en ongeveer vijf miljoen Engelse Ponden gekost. Maar is 't dat allemaal waard geweest? Jeroen en Boris geven in twee aparte delen hun mening.

Het team achter The Getaway heeft het fenomeen film proberen over te laten lopen in een videospel. Maar zitten gamers daar wel op te wachten? Er is namelijk nogal een verschil tussen het spelen van een videogame en het kijken naar een film. En het is nu eenmaal ook vaak zo dat als je twee op het oog onverenigbare elementen tracht samen te voegen, het van allebei niks wordt. Ik herinner me Metal Gear Solid 2, ook een videogame die te veel film wilde zijn waardoor de snelheid uit het spel werd gehaald en je als gamer vooral bezig was je te verplaatsen van het ene naar het andere tussenfilmpje.
Mijn vraag was dan ook hoe Team Soho deze problematiek zou gaan oplossen, want nogmaals; een film is heel wat anders dan een videospel...

TWEE GEDACHTEN

De game hinkt dus op twee gedachten. Allereerst wil het film zijn maar toch eigenlijk in dezelfde mate ook een videogame. Uit het feit dat de game niet is geproduceerd maar geregisseerd en er een heus script is geschreven voor de acteurs en actrices, kan de goede verstaander wellicht al afleiden dat The Getaway behoorlijk naar het filmische neigt.
The Getaway vertelt het verhaal over ex-gangmember Mark Hammond die zijn vrouw en zoontje ontvoerd ziet worden. Tijdens de ontvoering wordt zijn vrouw vermoord. Mark probeert haar nog te redden maar pakt het moordwapen vast.
Resultaat; Mark wordt beschuldigd van moord op zijn vrouw en bovendien is zijn zoontje in handen van onderwereldfiguur Charlie Jolson. Mark wordt als marionet gebruikt door Charlie en krijgt zijn zoontje pas levend terug te zien als hij allerlei klusjes opknapt voor deze gangster. De klusjes die je als Mark op dient te knappen, variëren van het opnieuw inrichten van een nachtclub tot het binnendringen in een politiebureau en het elimineren van een hoofdofficier.
Het zijn de bekende zelfmoord missies, waarbij je vrijwel ongewapend in het hol van de leeuw stapt. Helaas hebben de missies op zichzelf

Team Soho / SCEE / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.thegetaway.co.uk



niet veel met het verhaal te maken. Je voert ze uit en dan gaat het verhaal verder, je hebt als speler geen invloed op het overkoepelend verhaal.

BOTTLENECK

Het verhaal steekt overigens goed in elkaar en komt helemaal tot z'n recht wanneer je de rol aanneemt van politieagent Frank Carter. Dit personage speel je vrij door de game eenmaal uit te spelen en in de huid van Frank jaag je dan op Mark. Je beleeft dan het verhaal vanuit een ander gezichtspunt, bovendien zie je de zaken die jij als Mark hebt voltooid, nogmaals terug.
Dat men in The Getaway het game aspect wat uit het oog heeft verloren, vertaalt zich vooral in de missies die je te voet moet voltooien. De camerapositie is hier het grootste probleem; je kunt 'm niet controleren en ongewild neemt de camera soms zeer onoverzichtelijke posities in.
Tijdens de missies te voet word je regelmatig geconfronteerd met een stukje stealth, dit omdat de Rambo aanpak resulteert in een snelle dood. Het stealth gedeelte is echter niet helemaal goed uitgewerkt.
Er is de mogelijkheid om met de X-knop een rol uit te voeren of jezelf tegen een muur aan te drukken en schuifelend je weg voort te zetten. Ook heb je de mogelijkheid om op deze manier om het hoekje van een muur te kijken. Helaas kan dit om onduidelijke reden niet bij alle muren en zul je soms totaal onverwacht een schietschijf zijn wanneer je om het hoekje kijkt.
Tijdens missies waarin je plaatsneemt in een wagen verloopt het geheel heerlijk soepel. Je kunt je snel verplaatsen zonder dat er een hapering in de framerate optreedt. Jammer is dan weer dat je niet de mogelijkheid hebt om achter je te kijken. Wel heel effectief zijn de richtingaanwijzingen. Geen kleine kaart of grote pijlen in beeld maar gewoon je knipperlichten die aangeven waar je heen dient te rijden. Team Soho probeert immers een realistische stad neer te zetten en daar past geen onscreen hulp bij.

REALISME TEN TOP

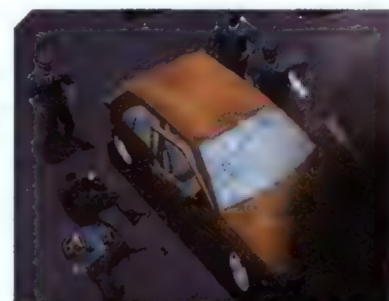
De stad Londen komt redelijk uit de verf. De portieken van winkels zijn fotorealistisch en alles staat waar het moet staan.
De reden waarom Team Soho heeft gekozen voor een realistisch Londen heeft te maken met de keuze voor realistische karakters. Alle acteurs zijn gedigitaliseerd en zien er erg goed uit.
Toch komen ze nooit echt tot leven en dat is jammer voor het geleverde acteerwerk. Want hoewel de ingesproken teksten heel sterk overkomen, boeten ze door de expressieloze personages in beeld aan kracht in.
Niet alleen de personages missen een ziel ook de stad zelf oogt vrij leeg. Loop in 't echt door Londen en laat je zintuigen werken, je merkt dat er van alles gebeurt, er wordt gewerkt, verkeer raast voorbij, toeterende taxi's en overvolle straten. Het Londen in The Getaway oogt levenloos en kil. Er lopen wel mensen maar meer dan lopen doen ze niet. Het verkeer is daarentegen wel overduidelijk aanwezig, maar Londen is meer dan rijdende autootjes alleen.

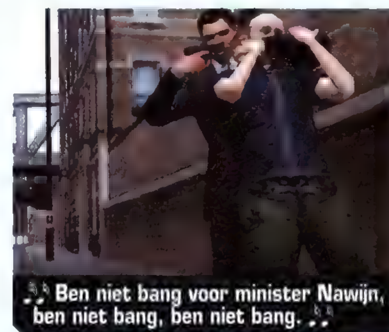
TELEURSTELLING

Ik had persoonlijk veel verwacht van The Getaway en om eerlijk te zijn ben ik wat teleurgesteld. Ik snap sommige keuzes van Team Soho ook niet helemaal; aan de ene kant is het realistisch en aan de andere kant zitten er zaken in die zeer kunstmatig en bedacht overkomen. Team Soho heeft een moedige stap gezet in een richting waarvan zij waarschijnlijk ook nog niet helemaal wist waar deze heen zou leiden. Het woord is aan Boris.

ONREALISTISCHE REALITEIT

Een opmerkelijke keuze van Team Soho, zeker gezien hun streven naar realiteit, is de gezondheidstoestand van je hoofdpersoon. Zo is er geen healthbar te bekennen. Na een paar kogels te hebben opgevangen zal Mark/Frank steeds slechter gaan lopen en ook zal zijn precisie afnemen.
Om weer wat gezondheid terug te krijgen dien je nu eens niet een hartcontainer of een EHBO-doos te zoeken maar een paar tellen rustig tegen een muur te leunen. Je zult zien dat de bloedvlekken als sneeuw voor de zon verdwijnen en ook Mark/Frank zal zich weer zo fris als een hoentje voelen.


Alweer twee slachtoffers door het te strak afstellen van de gordelspanners.


♪ Ben niet bang voor minister Nawijn, ben niet bang, ben niet bang. ♪

THE GETAWAY: PART II

Jeroen en ik waren een paar weken terug in Londen voor de première van The Getaway. Dit feestelijke event vond plaats in het hartje van Londen tijdens het beroemde Londen Short Film Festival.

Sony had een hele zaal afgehuurd waar de makers van de game, samen met de acteurs, de actrices en de verzamelde gamespers van over de hele wereld, getuigen waren van een krampachtige poging om The Getaway te presenteren als de grootste vooruitgang in gamen sinds de uitvinding van de joystick. Het mocht echter niet baten want het was voor iedereen die aanwezig was op dat event duidelijk wat er zich werkelijk heeft afgespeeld achter de gesloten deuren van Sony's Team Soho. Maar laat ik bij het begin beginnen.

HYPE

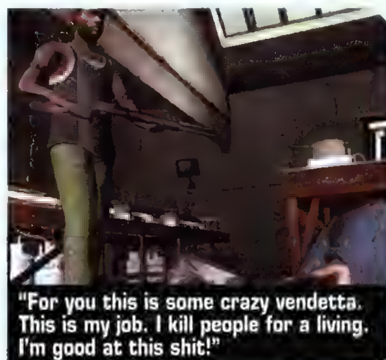
Een dikke drie jaar geleden was de PlayStation 2 nog kakelvers en de verwachtingen waren onrealistisch hoog gespannen.
Gamers werden overladen met beloftes over de emotion engine en graphics die beter waren dan alles wat we tot nu toe hadden gezien. Sony geloofde als geen ander in zijn eigen hype en gaf groen licht voor de ontwikkeling van een game die zijn gelijke niet kende. Het moest een game worden met de grandeur van Hollywood en gameplay die de natte droom was van iedere gamer op deze planeet.
Team Soho was op dat ogenblik al bezig aan een game die de toenmalige hit Driver moest doen vergeten. De game was gebaseerd op een film uit de jaren 60 genaamd The Getaway, en na een boel geharrewar besloten de top dogs van Sony dat dit spel verder ontwikkeld moest worden voor de PlayStation 2 en zou moeten uitgroeien tot de meest spectaculaire game ooit gemaakt.

DAT WOW GEVOEL

Er verschenen screenshots van The Getaway in het toonaangevende Engelse magazine Edge en iedereen was met stomheid geslagen. Dat de PlayStation 2 vette games zou krijgen was bekend maar dit sloeg alles. Nog nooit had een consolegame er zo mooi uitgezien.
De developers hadden Edge echter niet verteld dat de screenshots zo mooi waren omdat ze in een belachelijk hoge resolutie waren geno-



"Wat is dat zeg! Die gozer schopt m'n kogels gewoon terug."



"For you this is some crazy vendetta. This is my job. I kill people for a living. I'm good at this shit!"



"Ik weet nog een leuk proefje, en het geeft nog knalletjes ook."



"Oeps, ik denk dat we 1-1-2 niet hoeven te bellen. Nog mazzel dat ik m'n Geen Bekeuring-sticker heb opgeplakt."



men op een PC met een Dev Kit erin. De PlayStation 2 zou nooit zulke graphics kunnen produceren maar dat maakte niet uit; alle ogen waren gericht op Sony en daar ging het uiteindelijk om.
Team Soho werkte anderhalf jaar lang gestaag voort aan het digitaliseren van Londen en in de tussentijd kwam er uit de Schotse hooglanden een game die de wereld voorgoed zou veranderen. DMA Design bracht ons Grand Theft Auto 3.
Het was alles wat The Getaway zou moeten zijn en meer. Zelfs het film-idee was erin verwerkt en Team Soho wist dat ze een probleem had. Noodgedwongen ging men nog meer nadruk leggen op het filmische karakter van The Getaway en nog meer tijd steken in het perfectioneren van de straten van Londen.
Op de Afgelopen E3 kwam Sony voor het eerst naar buiten met de game en zag de wereld een game waarvan de framerate onacceptabel laag was en de besturing voor geen meter klopte. Zwetende medewerkers van Team Soho probeerde de verbaasde journalisten gerust te stellen maar het was al te laat. Eerst de vervalste screenshots en nu dit?

TOPPIE

En toen kwam er dus een preview-versie, een kleine zes weken geleden. De problemen met de framerate waren verholpen en de actie die zich binnenshuis afspeelde zag er super gedetailleerd en gedesigned uit. Echt ongelofelijk. Voor het eerst in drie jaar leek het toch nog allemaal goed te komen.
De cutscenes waarin het verhaal wordt verteld zagen er zo goed uit dat ik me afvroeg of alles in de hele game gemotion captured was, en dat bleek nog zo te zijn ook. Kosten nog moeite werden gespaard om deze game te presenteren als de beste game ooit gemaakt.
Nou ja, dat The Getaway niet de beste game allertijden is, is ons inmiddels duidelijk. Maar wat er dan wel aan de hand is, daarover zijn de meningen verdeeld.
Jeroen is een beetje teleurgesteld en dat geldt ook voor mij, en toch zie ik iets in deze game.
Ik vergeef het de makers dat ze er niet in zijn geslaagd zijn om een betere game te maken dan GTA3 (of Vice City). Ik vergeef ze de neppe screenshots en ik vergeef ze het gebrek aan inzicht dat ze hebben getoond bij het halfbakken concept "When is a game a game and a Movie a Movie?" Een game is een game en een film een film en de twee hebben niets met elkaar te maken. Niet in Metal Gear Solid 2, niet in GTA3 en al helemaal niet in The Getaway.

OVERGEPRODUCEERD

The Getaway is een overgeproduceerde game. De grafische details zijn verbluffend maar de besturing is slecht uitgewerkt. Het verhaal is absurd goed maar nog steeds blijken zwaarbewapende boeven rond te hangen in verlaten pakhuizen; cliché's en nog eens cliché's.
Het maakt de game er niet beter op en eerlijk gezegd interesseert het me geen reet of er 75 vierkante kilometer van Londen exact is nagemaakt. Ik speel deze game voor de vette shootouts en de interessante races door de straten van Londen.
En ik probeer niet te letten op de verrotte camera en het feit dat een man zijn zoontje probeert te redden en daarbij letterlijk honderden slachtoffers maakt.
Er is gewoon te veel dat niet klopt aan The Getaway en al maakt dat 't zeker nog geen slechte game, toch blijft het raar dat Sony zoveel tijd en geld heeft geïnvesteerd in een game die gewoon niet helemaal is wat het zou moeten zijn.

THE STREETS OF LONDEN

Oké, The Getaway is dus geen Vice City maar dat betekent niet dat je niet kunt vermaken met deze titel. Ik heb toch echt genoten van de actie in de straten van Londen en ik heb genoten van de donkere Lock, Stock and Two Smoking Barrels sfeer die er in de game hangt. Ik hou van die Londense gangster stijl, al is de humor in de game vreemd genoeg ver te zoeken.
Jeroen was minder enthousiast over de game dan ik en het cijfer van deze game is een gemiddelde tussen wat hij vindt en wat ik vind (misschien iets voor Judge Ed?).
Dat neemt niet weg dat het nog steeds een mooi cijfer is en dat deze game zeker interessant is voor iedereen die Vice City heeft uitgespeeld.
Probeer het alleen niet met elkaar te vergelijken; dit zijn de straten van Londen en daar gaat het er heel anders aan toe dan in Miami. Daar moet je gewoon niet al te lang bij stilstaan. ◀

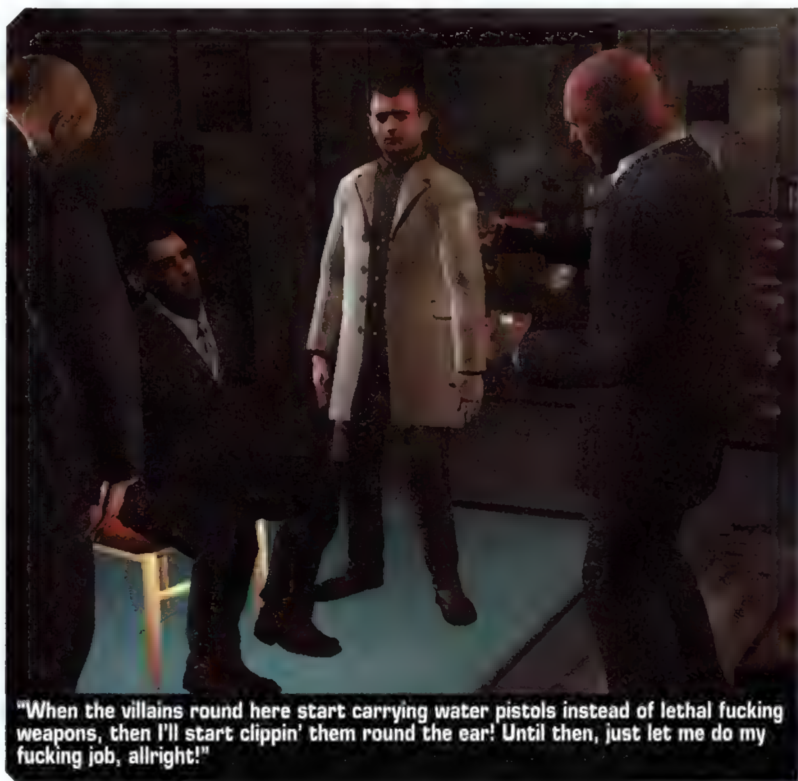

Daarom moet je dus nooit roken in een auto met airbags.


"En als ik hondensoep wil, dan krijg ik hondensoep!"


"Where's my sun, you fat bastard!?"


"Hahaha, trappen ze altijd in; een bombrief met als opschrift 'gefeliciteerd u heeft 100.000 euro gewonnen'."


Het realisme is verbluffend. Deze gasten staan in werkelijkheid ook elke ochtend met elkaar te lullen in Kensington Alley. Dat weten we nog van de ECTS.


"When the villains round here start carrying water pistols instead of lethal fucking weapons, then I'll start clippin' them round the ear! Until then, just let me do my fucking job, allright!"

OMDAT IN NEDERLAND SNEEUW MEER UITZONDERING DAN REGEL IS, VERTOEFT DE REDACTIE ALTIJD EEN WEEK IN EEN NIET NADER OMSCHREVEN WIT LANDSCHAP. OOK WEL WHITE POWDER CITY GENOEMD. NIET TE VERWARREN MET COCAINE STAD MIAMI (DAAR VERTOEVEN ZE ZOMERS ALTIJD. SSSSNNF-FFFFF. AAAAH!)
AHUM WAAR WAREN WE. OJA WINTERWONDERLAND.

VERDAMTE SCHEISSE; EIN WAGEN! EIN LADA OBEN AM BERG. DAS IST UNMÖGLICH!

JAN WAS DE ENIGE DIE 's MORGENS OM 7.30 UUR AL OP DE PISTE TE VINDEN WAS. HIJ HAD NAMELIJK GEHOORD DAT WIE ZICH HET EERST MELDDE BIJ HET DALSTATION, IN AANMERKING KWAM VOOR EEN GRATIS MINIATUUR ORC OP SKI'S.

SO SOLL ICH HEUTE EBEN BEUTE SPIELEN AUF MEINEN SKIIIIIIIHIHIHIHK. BURP. ACH NEIN. WIEDER MIT MEINE SCHNIECKEL ZU TIEF IM CHAMPAGNE GEHANGEN.

HEE NIELS

JA SKATE

ZAL IK EENS HELE GROTE BUBBELS MAKEN?

ALS ZE MAAR NIET STINKEN HE...

NIELS EN SKATE DEDEN HET EEN STUK RUSTIGER AAN. CHILLEN IN HET BUBBELBAD WAS AAN DE ORDE VAN DE DAG. ED DAARENTEGEN HAD IETS TE DIEP NAAR ANDERE BUBBELS GEKEKEN.

TANANANANANANA PIKMIN.....
TANANANANA PIKMIN!!!

JURJEN GENOOT ONDERTUSSEN VAN DE HEERLIJKE TIEFSNEE. HIJ HAD NET EEN PIKMIN PAK GESCOORD EN WAS DRUK BEZIG DIT GESTROOMLIJNDE OUTFITJE EENS AAN EEN SERIEUZE GEBRUIKERSTEST TE ONDERWERPEN EN EDELWEISS TE ZOEKEN.

SKIËN IS VOOR MIETJES DE ECHTE MANNEN SCHNEEBORTEN MIT GROSE SCHNEEBORTEN.

ICH BIN DER ANTON AUS TIROLLL... BIERRRTJE. HEHEHE!

NOU DAT BERGJE AF GEHT TOCH EIN STUK SCHNELLER DAN AUF.

WAT! SIND HIER AUCH SKILIFTJES. VERDAMD!!!! WARUM ERZÄHLT NIEMAND MIR WAS!

NICHTS AN DAS HENTJE, ABER MEINE ZIGARETTE IS AUS. UND MEINE HERSENS TOT!

TERWIJL DE OVERIGE MANNEN GENOTEN VAN DE SNEEUW EN DE PLAATSELIJKE VERSNAPERINGEN, RAAKTE NIELS EEN BEETJE OVERMOEDIG EN JUMPTE VAN HET DAK VAN HET HOTEL AF.

GELUKKIG HEEFT U UW NATUURLIJKE REFLEXEN NOG. MAAR ALS U NOG EEN JAAR DOORGAAT MET DIT ONGEZONDE LEVEN BENT U BINNEN EEN MAAND DOOD. HAHAHA

WAS SAGEN SIE BALTE K?
UUH... KALTE B?
UUH... HERR DOCTOR DOOLITTLE

JA DOCH, ER IST HERSENTOT. ABER NUR IHRE PRIMITIEVE REFLEXEN SOLLEN ARBEITEN. DACHTE IS SO. ABER MIJN DEUTSCH IS NICHT SO TOLL. SO ICH WEISSE ES AUCH NIET GENAU...

DJ-BAAS NIELS WAS DUS NIET ECHT MEER BIJ DE LEVENDEN. ALTHANS MENTAAL DAN. GELUKKIG WAS ZUSTER MURIËLLE AANWEZIG OM HEM TE VERMENNEN...

WORDT VERVOLGD

Lionhead Studios / Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / www2.bwgame.com

PC

VERWACHT: NNB

JAN

Met B&W 2 lijkt Molyneux voorzichtig terug te gaan naar zijn oude RTS roots. Dat lijkt geen slechte zaak, maar welk Goddelijke Wezen vertelt ons een releasedate?



BLACK & WHITE 2

Black & White was een belangrijke en grote stap voorwaarts in de gamesindustrie. Molyneux heeft nog minstens vier van deze stappen in de planning.

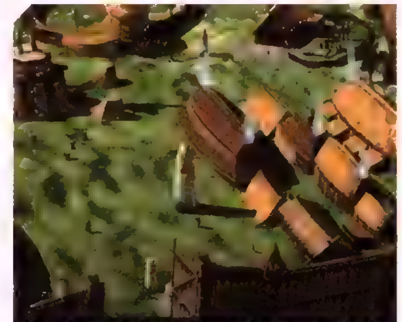
Of je de game nu leuk vond of niet, B&W was een mijlpaal in de gamesbiz. De A.I. van de Goddelijke Wezens overtrof ieders verwachting. Tegelijkertijd kwam er ook kritiek; het spel was behoorlijk moeilijk, je Wezen neigde te veel naar White en het duurde erg lang voordat je Wezen daadwerkelijk iets leerde. Bovendien was het lastig je aandacht te verdelen tussen je volkje en het op te voeden Wezen.
Sommige gamers gingen zelfs zover dat ze B&W niet als game betitelde maar meer als een uit de hand gelopen A.I. experiment. Blijkbaar willen veel gamers toch aan de hand genomen worden.
Molyneux heeft zich de kritiek serieus aangetrokken en zal de komende vier B&W delen dan ook steeds zijn oor te luisteren leggen bij de achterban. Ja, je leest het goed, de serie gaat door tot Black & White 5 en moet qua speelwereld eindigen in de moderne tijd. Releasedatum van deel 5? Eeeh, oktober 2018?

OORLOG & VREDE

In B&W 2 zal de nadruk onder meer liggen op enorme gevechten tussen stammen onderling. Je Goddelijke Wezen zal daarin een grote rol spelen.
Aangezien je stammen steeds meer leren en zich ontwikkelen, komt technologie om de hoek kijken en worden allerlei wapens en oorlogstuig ontwikkeld. Denk echt aan duizenden pijlen en speren die door de lucht scheren en vele honderden joelende soldaatjes die van de bergen naar beneden komen rennen. Molyneux wil 'large scale, epic battles' tot leven brengen waarbij je Wezen de opperbevelhebber is.
Of juist niet want de crux zit 'm nu hierin: ga je voor oorlog of ga je voor vrede? Oorlog is uiteraard Black en vrede is White. Kies je voor vrede dan zul je je meer op de verdediging richten. Dan kun je enorme, metershoge stadsmuren bouwen of gigantische geschuttorens en SimCity-achtige vestigingen die de vijandelijke legers tegen moeten houden. Dorpjes worden steden, steden worden burchten.

TOORN

Het accent in deel 2 zal dus wat meer op RTS gaan liggen waarbij Molyneux voorzichtig terugblikt naar Populous, zonder Eden en het B&W universum te verlaten.
Je Wezen heeft veel meer powers en zal door het RTS geweld zeker niet naar de achtergrond verdwijnen. Hij treedt op als super-unit die stadsmuren afbreekt of legers platwalst. Aan de andere kant zal het Wezen moeten oppassen want vijfhonderd pijlen in z'n bast, dat voelt niet lekker aan. Tot slot meldde Molyneux dat het verschil tussen een White of Black Wezen – en de daarbij horende manier van spelen – veel groter en visueel duidelijker wordt. De werelden zullen dag en nacht met elkaar verschillen, afhankelijk van jouw beslissingen. Speel je veel Black dan zal je land gehuld raken in donkere wolken, stormen, regen en bliksem, terwijl de White manier een zonovergoten eiland vol bloeiende flora en fauna oplevert. Dit alles tot leven gewekt door een flink op de schop genomen engine, die zestien keer meer grafische details aankan.



Hé, daar steken allemaal vingers uit de grond. Dan is dat zeker die alleen uit vrouwen bestaande Spaanse volksstam Porre van vorre.



Verrek, geen beest te zien. Al kun je dit natuurlijk beschouwen als een aanval van een mierenmassa van dolle honden met leeuwenmoed.



Vanwege het slechte weer is het voetbaltoernooi tussen Zwarte Schapen, IJsselmeervogels, Beerschot en GA Eagles afgelast.



Wat zijn de beste stappen die je kunt nemen als je een kwade tijger ontmoet? Hele grote! Hahaha.

MOLYNEUX MAAKT OVERUREN

Het is onwaarschijnlijk hoe Peter Molyneux zijn tijd weet te verdelen over de verschillende games. Ten eerste zit iedereen te wachten op Black & White Next Gen, de consoleversie van de PC hit. Daarnaast moeten er na B&W 2 dus nog drie andere B&W'tjes uitkomen.
Dan is er nog Fable (zie onze dagboeken [illegible]), The Movies (de [illegible], zie onze ECTS special), BC (de prehistorische Stam-van-de-Holebeer game) en Dimitri. Die laatste is een of andere supergeheime game, een soort levenswerk van Molyneux. Heel tof allemaal want stuk voor stuk herbergen deze titels revolutionaire ideeën en verslavende gameplay. Aan de andere kant, met het releaseschema van het originele B&W nog vers in ons geheugen, mag je je afvragen wanneer deze games ooit het levenslicht zien.

■ XBOX

Sega / Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.sega.com

SCORE 79 | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | BORIS

In het land der derde generatie platformgames is Toejam & Earl de hofnar, maar achter de ogenschijnlijke simpelheid blijkt, zeker in coöperatieve multiplayer, meer diepgang te zitten dan je zou denken.



TOEJAM & EARL 3 MISSION TO EARTH

De Laurel en Hardy van de hiphop keren na jaren afwezigheid terug en wel op de Xbox. Thank God, hoor ik je zeggen want de grote zwarte console kan wel wat funk gebruiken.

Ik denk dat het een kleine tien jaar geleden was dat ik Toejam & Earl voor het eerst speelde. Op de Megadrive die Dre thuis had staan, speelden we Toejam bijna non stop 24 uur per dag. Het was een van de eerste multiplayer games waarbij je niet tegen elkaar hoefde te spelen maar waarbij je kon samenwerken. Voor mij was dat nieuw en ik weet nog goed dat er een wereld voor me open ging.
Nu is Sega dus terug met een nieuw avontuur van Toejam & Earl. Ik speel het spel nu een kleine twee weken en ben er behoorlijk positief over. Toejam en Earl hebben nog net zoveel karakter en de muziek staat weer centraal en laat aan kwaliteit niets te wensen over.

HUMOR EN STIJL

In de dagen van de Megadrive was een coöperative multiplayer game echt een bijzonderheid maar vandaag de dag stelt het niet zo heel erg veel meer voor. Ook al blijft het wel de voornaamste reden waarom je deze game zou moeten spelen.
De multiplayer mode zelf is, net als het vorige deel, perfect uitgewerkt. In principe speel je splitscreen maar zodra de twee gekozen characters dicht genoeg bij elkaar staan, smelt het splitscreen samen tot één beeld. Powerups, die je vindt in de vorm van cadeautjes, kun je dan delen en het is ook mogelijk om je health te delen met de ander. Het is hét ultieme multiplayer systeem voor consoles, al zeg ik het zelf. Maar hoe leuk deze coöperative mode ook is, het draait bij Toejam & Earl toch vooral om humor en stijl.

HEILIGE FUNK LP'S

Humor en stijl hebben Toejam en Earl zeker en hun vriendin Latisha eveneens, daarbij zit het spel vol met muzikale hoogstandjes en de raps zijn altijd van hoog niveau.
De game speelt zich af op de aarde en de aliens Toejam, Earl en Latisha worden erop uit gestuurd om de twaalf heilige funk lp's terug te vinden. Onderweg moeten ze zoveel mogelijk mensen bekeren of beter gezegd funkificeren. Dit gebeurt door middel van de zogenaamde Funk-Fu.
Later in het spel krijg je de mogelijkheid om de mensen te bestoken met muzieknoten en nog later kom je een move tegen die Funk Rhythm heet en waarbij je a la Parappa the Rapper bepaalde ritmes moet nadoen.

SPEEL SAMEN!

Toejam & Earl is zo'n game die je speelt zonder dat je er veel bij na hoeft te denken. De flow van de game is zwaar aantrekkelijk en daarom kan ik er echt nachtenlang mee zoet zijn.
De graphics zijn kleurrijk en stijlvol en ik voelde me vanaf de eerste minuut thuis in de levels.
Sommige gamers zullen dit spel simpel vinden en op het eerste gezicht is het ook een extreem eenvoudige platformgame maar dankzij de geweldige sfeer, de perfecte camera en de altijd melige karakters van Earl en Toejam kan ik je deze titel toch echt van harte aanbevelen.
Als je iemand kent die deze game ook digt en je speelt het met z'n tweeën dan heb je echt de jackpot geraakt want Toejam & Earl is gewoonweg voor die coöperative multiplayer mode gemaakt. ◄


Als je dit ziet, hoef je toch geen BMX XXX meer te spelen, toch?


Moet ineens denken aan PU 100: Dre op de Chinese Muur.


"Ik een moeilijke klant? Nee hoor ik wil alleen nog precies zo'n bril en drie schoenen en een broek met drie pijpen."


Bij het sprinten moet Toejam het vooral van zijn derde been hebben.


"Hè,hè, dat lucht op. Jezus man, die drol was zo groot dat ik 'm maar rechtop in de hoek heb gezet."

Acclaim / Z-Axis / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.acclaim.com XBOX / GAMECUBE / PLAYSTATION 2

BORIS VERWACHT: Q1 2003

Een Dave Mirra BMX game die helemaal vol zit met strippers, hoeren, tieten en ehh.... fietsen. Een goed idee, lijkt me.

BMX XXX

Binnenkort komt ie uit en ligt ie in de winkels; een echte adult game die zo adult is dat hij in Amerika gebanned is in alle grote warenhuizen. Nou, dat klinkt goed want als een game ergens gebanned wordt dan worden wij pas echt nieuwsgierig. We wisten bij de distributeur een Amerikaans exemplaar los te peuteren en ik moet zeggen, het is weer een typisch staaltje Amerikaanse schijnheiligheid. Als het met geweld, guns en bloed te maken heeft dan mag het in Amerika gewoon verkocht worden. Dat is namelijk Freedom of Speech maar als er een paar digitale tieten te zien zijn dan moeten de kwetsbare kinderzieltjes beschermd worden.

Rot op, deze game stelt echt geen reet voor. Ik zal ff een voorbeeld geven. Om een stripclub binnen te komen heb je geld nodig. Daarvoor moet je met je zelf gemaakte character wat sprongen doen op een paar ramps. Heb je genoeg dollars verzameld om de stripclub in te mogen dan volgt er een zout filmpje van een half ontklede skin, die voor je danst en that's it. De gemiddelde vrijdagavond film van SBS6 is opwindender, zullen we maar zeggen.

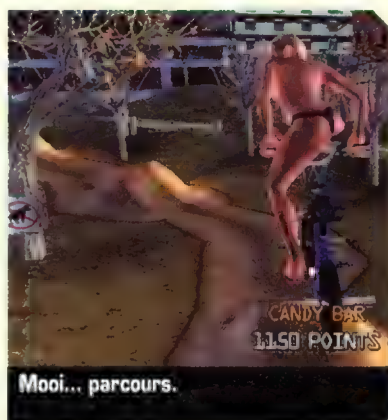

Fraaie... truc.

GEBAKKEN LUCHT

Je kunt na luttele sprongetjes tevens hoeren oppikken en achterop je fiets meenemen en als je goed bent dan mag je ook nog fietsen met topless characters.

Als adult game is BMX XXX een trieste vertoning en als BMX game voegt het spel helemaal niets toe aan Dave Mirra 2. Het is zelfs zo erg dat ik me begin af te vragen of het wel helemaal goed gaat met Acclaim want deze wanhopige poging om de aandacht weg te trekken van Tony Hawk 4 is al vanaf dag één gedoemd te mislukken. Des te vreemder omdat Acclaim met Agressive Inline onlangs liet zien dat ze weldegelijk iets hebben toe te voegen aan het extreme sports genre.

Ik hield deze game na een uurtje spelen al voor gezien. Elke aandacht die het krijgt is gebaseerd op zijn zogenaamde "adult" inhoud maar het blijkt gebakken lucht geserveerd voor een rekening van 60 euro. Totaal belachelijk als je het mij vraagt en geloof mij maar, als je de screenshots op deze pagina hebt bekeken, heb je het meest spectaculaire van deze game gezien. ◄



Mooi... parcours.


Lekker... fietsje.

Edge Of Reality / Maxis / Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / www.eagames.nl PLAYSTATION 2

JAN VERWACHT: Q1 2003

Binnenkort kunnen ook PS2 bezitters aan de gang met die rare virtuele poppetjes die iedereen inmiddels wel kent...

THE SIMS

The Sims is ontsproten aan het brein van Will Wright maar ook dit kopstuk van Maxis kon niet vermoeden dat het spelen met virtuele huishoudens zo populair zou worden. Inmiddels zijn er meer dan 12 miljoen exemplaren van verkocht! Het spel, dan wel een expansion pack, heeft sinds deel 1 nagenoeg onafgebroken in de top-10 van de verkooplijsten gestaan.

En we zijn voorlopig nog niet van de Sims af. The Sims Online staat dik in de steigers en begin 2003 komt The Sims voor de PS2 uit. Geen poort maar een weloverwogen consolegame, aldus de makers, Edge Of Reality. Deze ontwikkelaar heeft de Nintendo 64-poorts gedaan van Tony Hawk 1, 2 en 3 en daarnaast hebben ze Spider-Man voor de N64 op hun naam staan. Uiteraard werken ze nauw samen met Maxis die haar kip-met-de-gouden-eieren niet zomaar laat verkwanselen.



"Raadseltje schat: ik heb 't in m'n broek en we botsen er bijna tegenaan..."



"En natuurlijk weer niemand die er rekening mee hield dat ik ongesteld was!"

HAPPY SIMS

Op grafisch gebied valt gelijk op dat de PS2-versie zich in 3D presenteert. Je kunt lekker ver inzoomen en de camera kan 360 graden om zijn as draaien. Dat is wel even wat anders dan bij de PC.

Ook qua modellen biedt deze game waar voor zijn eurootjes. Aangezien je niet, zoals op PC, via fanpages allerlei T-shirt opdrukken en andere uiterlijke attributen kunt downloaden, kun je je Sims van A to Z ontwerpen. Van de haarkleur tot de kleur ogen, kledingstijl, brilmontuur en het type petje dat op zijn of haar koppie staat. Zelfs de kleur van de meubels is aan te passen, zodat je je virtuele huizen inricht volgens de laatste trends van Eigen Huis & Tuin (lekker bakkie, Nico!).

Natuurlijk is de gameplay van deze console-versie gebaseerd op het bekende principe. Je moet ervoor zorgen dat je Sims happy zijn, ze maken vrienden, je richt het huis in, je hebt interactie met de andere Sims, je ontwikkelt hobby's en er volgt een beroepskeuze.

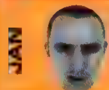
Voor deze versie heeft men gekozen voor 'level-based' objectives. Als je deze volbrengt gaat het steeds beter met je Sims en groeit de welvaart en dus de leuke dingen die je Sims kunnen doen.

Ook nieuw is een diagonaal splitscreen waardoor je met twee spelers tegelijk kunt Simmen. Zo kun je tegen elkaar braggen wie het leukste Sim leven heeft en de ander aftroeven.

Het lijkt er dus op dat deze The Sims voor PS2 genoeg kwaliteit heeft om het leven van dit nog altijd populaire fenomeen opnieuw te rekken. ◄

Sunflowers Interactive / Electronic Arts / Tel. 020-6389988 / www.anno1503.com PC

VERWACHT: Q1 2003



JAN

Anno 1503 wordt een behoorlijk diepe mix tussen (bouw)sim en RTS. Hopelijk krijg ik schnell een Engelse versie want mein Duits is genau ja, auch nicht um uber nach Hause zu schreiben.



ANNO 1503

Hij zou eigenlijk al eind 2001 klaar moeten zijn geweest, maar het wordt pas Q1 2003. Ik heb het over Anno 1503; de prequel van Anno 1602.

Brechen Sie auf! Nehmen Sie als Kapitain eines Schiffes Ihr Schicksal selbst in die Hand. Entdecken, besiedeln und erschaffen Sie eine neue, wunderbare Welt.
Oeps! Sorry, ik liet me even gaan. Wat wil je ook als je een paar dagen achter elkaar Anno 1503 hebt gespeeld, alleen dan wel de Duitse versie. En dus kwamen al die rijtjes (auf, bei, mit, nach...) weer helemaal bovendrijven.
Wat ik doe met een Duitse Anno 1503? Dat spel ligt namelijk al in de winkel bij onze Oosterburen. Hier moeten we nog wachten tot februari 2003 op deze complexe maar erg mooie RTS meets sim. En zeg nu zelf... wie wil er niet entdecken, besiedeln und erschaffen?

EEN NIEUWE WERELD

Anno 1602 was een groot succes. Je zou het misschien niet zeggen, maar de game ging meer dan twee miljoen (!) keer over de toonbank. Nu is het bekend dat Duitsers graag eigen waar kopen, maar ook in andere delen van Europa en zelfs Amerika deed de game het goed. Een sequel (of beter gezegd een prequel) was dan ook te verwachten, al is in dit geval allesbehalve sprake van easy money.
Om te beginnen heeft deze RTS een heerlijke non-lineaire manier van spelen. Als Europese ontdekker beland je in de Nieuwe Wereld en vanaf dat moment is het aan jou om te bepalen hoe je het spel gaat spelen.
De manier waarop je jezelf als overheerser manifesteert is op velerlei manieren te bereiken. Je kunt proberen de negen beschavingen te verslaan via oorlogen maar dat is slechts een van de vele manieren om het spel te winnen. Het spel ligt van het moment dat je virtuele voet aan land zet helemaal open.

OP JE GEMAKJE

Het spel kent vijf technologische levels waar je op je eigen gemakje doorheen mag evolueren. Als je je lekker voelt bij een level 1 beschaving met simpel agrarisch voedsel, basis wapens en basis voorzieningen, zal je niet opgejut worden om perse verder te ontwikkelen, omdat je anders wordt aangevallen. Sterker, de computergestuurde tegenstanders zullen jou niet aanvallen, zolang je hen ook niet bedreigt.
Dat klinkt misschien wat raar maar 't geeft je wel de rust om op je eigen gewenste snelheid je beschaving te leren kennen, te ontwikkelen en je eigen voorkeuren uit te bouwen. In bijna alle RTS games moet je perse door ontwikkelen - en het liefst zo snel mogelijk - omdat anders een veel geavanceerder bataljon vijandelijke tanks, orcs of soldaten voor je deur staat. Hier heb je dat dus niet.
Deel je zelf wél de eerste klappen uit, dan kun je er vergif op innemen dat de buurbeschavingen terug zullen slaan.

KLIMAAT & HANDEL

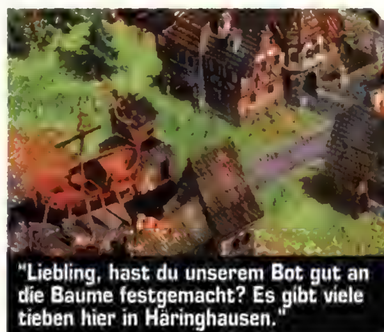
Hoe verder je vordert in de technologische levels, hoe meer mogelijkheden om de hoek komen kijken. Hogere levels betekenen handel drijven, diplomatie en politieke spelletjes. Handel drijven kan natuurlijk niet los worden gezien van het klimaat en de omgeving waar je in speelt.
Er zijn verschillende klimaatzones: bevroren toendra's, kille woestijnen, zanderige maar nog enigszins vruchtbare prairies en rijkelijk begroeide oerwouden elk met unieke natuurlijke grondstoffen, vegetatie, wilde dieren en weersomstandigheden. Er is zelfs poolgebied waar eskimootjes huizen. Uiteraard hebben eskimo's veel baat bij warme kleding terwijl woestijnbewoners niet zitten te wachten op wol. In de toendra is het verbouwen van producten onmogelijk, terwijl vissers weinig geluk vinden in de woestijn. Iedere beschaving ziet er uniek uit en kent zijn eigen gebouwen, kleding, legers en beroepen. De Venetiaanse koopmannen of de Azteken, de Piraten of de Eskimo's... ze zien er niet alleen anders uit en belangrijker, ze laten zich ook anders spelen.
Nu alleen nog wachten op een Niederländische version. Schnell bitte!



'Kommt allen zu mir'... Verstehst du dieses? Dann hast du gute augen.



Nie hinweisen, verstehst du! Nie hinweisen backläpf!



"Liebling, hast du unserem Bot gut an die Baume festgemacht? Es gibt viele tieben hier in Häringhausen."



Wenn die Wind nicht da ist, verwenden wir selbstverständlich unsere Yamaha's, Evinrude's und Mercury's.

GAMECUBE / PLAYSTATION 2 / XBOX

Kemco / Contact Data / Tel: 076-5484849 / www.kemcogames.com

VERWACHT: Q1 2003



Batman: Dark Tomorrow zou eindelijk eens die coole Batman game kunnen worden waar we al jaren tevergeefs op wachten.

BATMAN: DARK TOMORROW



In Batman: Dark Tomorrow moet onze gemaskerde held een volwassen en grimmige uitstraling krijgen. Geen onderbroekenlol maar een harde actiegame. Toe maar...

Games geënt op superhelden... we worden er niet vaak vrolijk van hier op de redactie. De laatste Spider-Man kwam weliswaar een aardig stuk in de richting maar wat we de laatste jaren doorgaans voor meuk op ons bord krijgen, het is meestal drie keer niks.
Batman is helemaal een triest geval, ook de meest recente game van Ubi Soft deed met zijn catroony kiddy look, de lege levels en idem dito gameplay de superheld geen eer aan. Kemco wil een andere wind laten waaien. Op dit moment zetten ze zo zoetjes aan de laatste puntjes op de spreekwoordelijke 'i' voor Batman: Dark Tomorrow. Zoals de titel al doet vermoeden is het over met de lollige locaties, de kekke kostuumpjes en de treiterende tegenstanders.

RELLEN

Batman: Dark Tomorrow is gebaseerd op een origineel verhaal van Batman schrijver Scott Peterson dat als 'game-script' is herschreven door Peterson en Kenji Terada. Die laatste is beroemd door zijn werk voor onder andere Final Fantasy I en II. Samen met de meer realistische, volwassen graphics moet dit ervoor zorgen dat Batman die hardcore feel krijgt die de makers voor ogen hadden, en daar zouden ze best eens in kunnen slagen.
Het achtergrondverhaal begint al meteen goed. Een enorme misdaadgolf teistert de donkere, schimmige straten van Gotham City terwijl rivaliserende bendes vechten om controle over de stad. Temidden van deze chaos wordt politiecommissaris James Gordon op mysterieuze wijze ontvoerd en breken er rellen uit in het Arkham Asylum, het tehuis voor gestoorde criminelen.
Batman comes to the rescue, moet de bendeoorlogen stoppen, in het Arkham Asylum infiltreren, de commissaris redden..., kortom die gast heeft z'n handen wel effe vol.

SCHURKEN

Een goede Batman klassieker staat of valt bij veel superschurken en die zijn in Dark Tomorrow allemaal van de partij. Black Mask, Ratcatcher, Scarface, Killer Croc en natuurlijk de Joker. Ze vormen de bosses die je stuk voor stuk (in spectaculaire battles) moet verslaan. Maar om je spieren even los te maken, mag je je eerst uitleven op allerhande gespuis dat lager in de rangorde staat.
Batman beschikt over hightech gadgets en moderne apparatuur zoals de Batarang, Batgrapple, Batcuffs, minicomputer, rookbommen en nog veel meer. Batman's gitzwarte cape is uitgerust met nachtkijkers waarmee onze held ook in totale duisternis kan zien.
Gedeeltelijk kun je je eigen speelwijze kiezen. Kies je voor de actie waarbij je iedere baddie tot pulp ramt en als een volleerd karateka een verbrijzelde kaak schopt, of leun je liever op gadgets en stealth waarbij je gevechten probeert te ontwijken, vijanden besluipt, sloten forceert etc. Ja, ja... ook Batman heeft naar Solid Snake gekeken.

LOOKS

Wat ik er tot nu toe van heb gezien, zit het met de graphics van Batman Dark Tomorrow meer dan goed. Het donkere, bij tijd en wijle zelfs macabere, tintje is duidelijk aanwezig en de realistische (lees gedetailleerde) graphics zorgen ervoor dat Batman en zijn tegenstanders fraai in beeld komen.



Batman geeft de eik een beuk in z'n gevecht met Knabbel en Babbel.



Ineens drong het tot Batman door dat ie zich al jaren uitgeeft voor een exemplaar behorend tot de handvleugelige zoogdieren.

Ook de omgevingen, zoals de straten van Gotham City, Gazette Square, de havens, een verlaten staalfabriek, het rioleringsysteem, het Arkham Asylum en nog andere donkere plaatsen zijn met veel sfeer en smaak in elkaar geknutseld.
Vooral het zieke en freaky Arkham Asylum is fantastisch gedaan. De opstandige gevangenen en de zieke geesten die er rond rennen, geven je een bijzonder unheimisch gevoel op het moment dat je daar in je zwarte cape naar binnen sneakt.
Ik kan in ieder geval niet wachten tot deze game m'n console in fladdert. ◄



Batman poseert voor de onvermijdelijke merchandise. Dit wordt de afbeelding voor de vleer-muismat.



"Helaas heren, voor het inderdaad zeer dope Spider-Man Stickeralbum moet u bij m'n collega in rode pyjama zijn."

SCEA / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.playstation2.com

PLAYSTATION 2

BORIS

VERWACHT: Q1 2003

Ape Escape 2 belooft een prima platformer te worden die terecht is uitgesteld tot na de drukke kerstperiode want zo'n game mag gewoon niet ondergesneeuwd raken.

APE ESCAPE 2

Ik ben bijna net zo blij als Sony zelf met de komst van Ape Escape 2. Het is het vervolg op een PlayStation game waar ik erg goede herinneringen aan bewaar.
Apies vangen met een speciaal net; ach, je moet toch wat als moderne developer vandaag de dag. Dus probeer je een platformgame zo cute mogelijk te maken met een zo voorspelbaar mogelijk verhaal. Het succes haal je gewoon uit de details zoals alle grote platformgames doen tegenwoordig.
Het was precies die succesformule die de eerste Ape Escape bracht naar een recordverkoop van 1.4 miljoen exemplaren. Geen wonder dat Sony weinig afwijkt van het bekende recept want ook deze keer is het weer een kwestie van apen vangen met je apennet in de kleurrijke werelden van Ape Escape.
Maar laten we bij het begin beginnen. Hikaru krijgt van de professor de vraag om een nieuwe lading apenbroeken te versturen naar het apenpark. Op zich een simpele opdracht maar onze hoofdpersoon fokt het behoorlijk op; hij laat namelijk een stel apenhelmen tussen de broeken zitten en zodoende krijgen Specter en zijn crew weer de beschikking over dezelfde apparatuur waar in de eerste Ape Escape zoveel gesodemieter om was. Pffff.

APEN APEN APEN NA

De apen worden intelligent en besluiten prompt om de wereld over te nemen, en dat moet je nou net niet hebben. Hikaru gaat met zijn stunstok en een net op pad om zijn fout te herstellen voordat de professor erachter komt. Gelukkig krijgt Hikaru gedurende het spel nog veel meer gadgets die hem moeten helpen zijn probleem op te lossen, zelfs zijn vriendinnetje schiet hem regelmatig telefonische te hulp. Dat is allemaal geen overbodige luxe want Hikaru moet maarliefst twintig schitterend ontworpen levels door zien te komen.
De levels spelen zich af op plekken die variëren van een Shaolin tempel tot exotische stranden en alle levels zijn voorzien van een extra dikke laag sfeer.
Als je het spel de eerste keer hebt uitgespeeld, zijn er de tweede keer nieuwe gebieden en plekken die je kunt ontdekken; een aangename verrassing en zeker een aanmoediging om het spel opnieuw te spelen. ◄


Bergbeklimmen; in de Apennijnen natuurlijk.


".. met stroop!"


Het is rood en 't slingert vaak door de bomen: een menstruaapje!

Empire / Vivendi Universal / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.empireinteractive.com

XBOX / PLAYSTATION 2

JEROEN

VERWACHT: Q4 2002

Jajaja Big Mutha Truckers, dat rijmt natuurlijk op big mutha fuckers. Nou dat wordt vreselijk lachen met deze game...

BIG MUTHA TRUCKERS

Hoewel we met een preview versie van BMF aan de slag zijn gegaan en we nog geen definitieve conclusies mogen trekken, bleek nog nergens uit dat we hier te maken hadden met een toppertje in spe. Tenzij je natuurlijk vrachtwagenchauffeur bent en na de vele uurtjes achter het stuur in je vrije tijd nogmaals plaats wilt nemen in je cabine. Tja, ik heb gekkere dingen gehoord.

TRUCKER

Anyway, what up met die game? Gaan we leuk doen of wat? Nou laat mij eerst even uitleggen wat de game inhoudt.
Jij selecteert allereerst een trucker en een truck, vervolgens kun je ervoor kiezen om vastgestelde missies te voltooien of om je eigen ding te doen, een beetje freelancen en hier en daar een klusje aannemen.
Het maakt eigenlijk niet echt uit welke optie je kiest. Je gaat al snel de weg op en moet zo snel mogelijk van A naar B racen. Daarbij moet je uiteraard wel rekening houden met medeweggebruikers, want die doen hun eigen ding en voor je het weet heb je een stuk blik onder je aanhangwagen hangen.


"Wat krijgen we nou, flotvergloeiendeflotverdomme."

VICE CITY

Roekeloos rijden is geen optie, zeker niet als je in je achterhoofd houdt dat er een hoop politie op de weg te vinden is. Nu was ik deze game aan het checken op het moment dat ook GTA Vice City in mijn PS2 stak en dat kwam het spel niet ten goede. BMT bedoel ik dan hè, want op het moment dat er zo'n zwart witte wagen met loeiende sirenes en zwaailichten achter me aan kwam, gaf ik iedere keer een ruk naar links of rechts. En heel toevallig wist ik het autootje dan ook te raken en spinde hij oncontroleerbaar op een tegenligger af. In GTA is dat soms slim, hier levert 't niets op.
Waarom Empire deze game uit gaat brengen in Europa is mij niet helemaal duidelijk, de game voegt weinig toe aan games als Hard Truck of 18 Wheeler en het genre is sowieso niet bijster populair.
Wat er nu zo grappig aan zou zijn, is mij evenmin duidelijk geworden. Het leven van een trucker gaat niet over rozen (zo heb ik mij laten vertellen) en misschien probeert deze game dat ook wel te vertellen. Als dat zo is dan lijkt BMF gedeeltelijk geslaagd. ◄


"Kijk uit vuile klourislijer!"


"De pliessie, heb ik weer krezus fristus!"

■ Tecmo / Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.tecmo.co.jp — XBOX ■

VERWACHT: Q2 2003


JAN

Hopelijk weet Tecmo de verschillende manieren van spelen goed uit te werken, dan bewijst Ryu Hayabusa ook in 2003 terecht zijn eigen game te claimen.



NINJA GAIDEN

Het is natuurlijk wel erg lekker; dat lesboliefkozende DOA Extreme Volleyball maar de echte mannen gaan natuurlijk voor een andere Tecmo game: Ninja Gaiden.

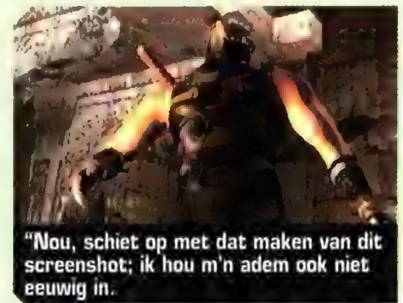
Voor de jonkies onder ons, Ninja Gaiden komt niet zomaar uit de lucht vallen. De hoofdrolspeler in deze coole ninja game is niemand minder dan Ryu Hayabusa, een van de meest tot de verbeelding sprekende karakters uit Dead Or Alive 3. Ryu heeft echter een veel langere staat van dienst; hij is een echte cultheld die al figureerde in arcade sidescrollers en later furore maakte op de NES.
Opvallend was dat Ryu reeds meer dan tien jaar geleden al diverse vette combo's kon uitvoeren en de omgeving gebruikte tijdens combat: wall-combo's, paalslingeren, van gebouw naar gebouw jumpen... Ryu kon het allemaal.
En hij gaat het weer én heftiger doen in de game Ninja Gaiden, waar, dankzij de grafische power van de Xbox en het talent van Tecmo, veel van wordt verwacht.

ACROBATISCH

Het verhaal van Ninja Gaiden speelt zich af in de moderne tijd waar clans nog steeds een rol spelen. Ryu's clan is op brute wijze vermoord door leden van het Vigor Empire. Daarbij is ook het magische zwaard Ryuken gestolen.
Ryu zweert wraak, zal de Ryuken opnieuw opeisen en het Vigor Empire (en eindelijk ook de Holy Emperor die aan het hoofd staat) ten val brengen. Voordat het zover is heb je al heel wat keeltjes gesliced en ledematen van rompen gescheiden.
Als een volleerd Ninja bestuur je Ryu door twintig oogverblindende levels heen waarbij hij zijn oude combo's van weleer in volle glorie doet herleven. Palen, daken en muren kun je gebruiken om van A naar B te komen en helpen je tijdens combat. Je vecht met je zwaard en werpsterren maar ook lansen en bommen helpen je de vele baddies te verslaan.
Via een trits aan acrobatische moves kun je tegenstanders neerschoppen, nekken en ruggengraten breken of ze laten doodbloeden als een vers geslacht rund.

VAARDIG

Het spel kent een RPG tintje. Al spelend worden je vaardigden gehonoreerd met nieuwe wapens en hoe beter je vijanden verslaat, hoe sterker je wordt waardoor je weer nieuwe combinaties en vechtkunsten verdient. Inzicht en stijl worden eveneens gewaardeerd want de manier waarop je speelt en de beslissingen die je neemt, hebben invloed op de wapens en dodelijke vaardigheden die je kunt verdienen. Je kunt voor hack & slash gaan maar ook stealth is een optie. Hopelijk weet Tecmo dit goed uit te werken, zodat Ryu genoeg vrijheid krijgt om als meesterlijke ninja het ene moment een vijand sneaky te besluipen en met een ferme houtgreep te wurgen, om het volgende moment wild hakkend tien man ineens aan te vallen... ◄

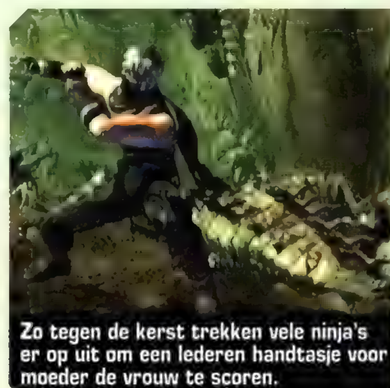

"Nou, schiet op met dat maken van dit screenshot; ik hou m'n adem ook niet eeuwig in.

MEER NINJA'S

[illegible] **Tenchu 3** [illegible] **Shinobi** [illegible] **Last Ninja** [illegible]


"En vijf bier voor de houtzagerij."


In Korea lopen ze ook zo met van die mondlapjes als ze allergisch zijn voor de lucht van gebakken hond.


Zo tegen de kerst trekken vele ninja's er op uit om een lederen handtasje voor moeder de vrouw te scoren.


En dan moet m'n dochtertje aan een beugel omdat niet alles helemaal recht staat...

PLAYSTATION 2

Sucker Punch Studios / SCEE / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / nl.playstation.com

VERWACHT: Q1 2003


BORIS

Ik kan niet wachten totdat deze game aan de goede kant van de oceaan uitkomt, want dan kan iedereen zien hoe vet deze platformer is.



SLY RACCOON

Een van de eerste N64 games die ik ooit gereviewd heb was Rocket Robot On Wheels. Nu, vele jaren later, is de maker van die titel terug met Sly Raccoon, een game met meer potentie dan die subtopper van toen.

Sly Raccoon, die in Amerika wordt uitgebracht onder de bizarre naam Sly Cooper and the Thievius Raccoonus, is een game met stijl. De platformer kent een goede mix van cell shaded characters en sfeervolle 3D achtergronden.


Hou vooral die ton heel; we willen die hele Jan Huigen shit niet nog eens meemaken.

Het resultaat is een volwaardig speelbare cartoon die er beter uitziet dan de meeste series die op Fox Kids of the Cartoon Network voorbij komen.
Dat neemt echter niet weg dat de timing van deze titel misschien een beetje onhandig is. We hebben net het geweldige Ratchet & Clank voorbij zien komen en misschien is dat na Jak & Daxter een beetje genoeg geplatform voor de PS2. In Amerika maakt Sony zich overigens weinig zorgen want daar is altijd vraag naar mooie platformers.

ROBIN HOOD

Het leuke van deze game is de mate waarin is gekeken naar de details. In Sly Raccoon zien we een aantal characters die met zoveel gevoel voor sfeer en persoonlijkheid zijn uitgewerkt dat het werkelijk een genot is om ze te leren kennen. Developers weten gewoon dat ze de extra mile moeten gaan om games vandaag de dag nog boven het maaiveld uit te tillen en dat levert zo nu en dan echt juweeltjes op.

Sly is een meesterdief, hij steelt echter niet van iedereen maar kent een soort Robin Hood achtige filosofie. Hij wordt geholpen door Bentley, een schildpad die een super nerd blijkt te zijn en alles van computers en techniek weet.
Overigens hebben alle characters een eigen voice actor gekregen die absoluut van wereldniveau is. Bentley komt op meesterlijke wijze tot leven dankzij zijn perfecte stem en gortdroge dialogen.

SLY BANDICOOT

Mijn enige kritiek op deze verder bijna perfecte platformgame, is de rechtlijnigheid van de gameplay. Games als Jak & Daxter en Ratchet & Clank hebben laten zien hoe je op een dynamische manier moet omgaan met de levelstructuur in een platformgame.
Sly Raccoon laat die filosofie helemaal links liggen en kiest voor een ouderwetse, rechtlijnige gameplay waarbij je aan het einde van elk leveltje een levelboss moet verslaan en dan pas door kan naar het volgende level. Het doet een beetje denken aan Crash Bandicoot op de PSX; dat was ook zo rechtlijnig als de pest maar werd dankzij een verder perfecte presentatie toch een klassieker.

GAMEPLAY TOPPER

Sly is een groot deel van het spel bezig om in het donker rond te sluipen en diverse zoeklichten en alarmsystemen te omzeilen; een beetje Thief meets Mario maar dan anders als je begrijpt wat ik bedoel.
Gelukkig heeft Sly een boel special moves die elke dief eigenlijk tot zijn beschikking zou moeten hebben. Hij kan langs muren kruipen, rond sluipen en hij kan zo'n beetje alles vastpakken wat in zijn buurt is als hij na een sprong in de lucht hangt, vervolgens kan hij klimmen of verder springen. Het klinkt misschien simpel maar deze feature geeft je als speler een ongekende vrijheid.
Ik moet mijn complimenten maken aan Sucker Punch Studios die een dijk van een platformgame hebben neergezet. Ik weet zeker dat we in een review nog een keer uitgebreid gaan kijken naar de verschillende gameplay elementen die deze game zo bijzonder maken maar voor nu ben ik blij dat we alweer een opvolger voor Ratchet & Clank in het verschiet hebben.


Barst, ik verlies dan misschien niet m'n streken maar wel m'n haren.


Wat zou er nou in dat rugzakje zitten? Z'n bammetjes voor de overblijf?


Je bent wasbeer of niet. En straks geef ik m'n vrouw een wasbeurt.

Milestone / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.infogrames.com

XBOX

BORIS

VERWACHT: NNB

Hopelijk steekt Milestone verder niet al te veel energie in het 'emo-gedeelte' van dit spel, want puur qua racegame is Racing Evoluzione al een heel eind op de goede weg.



RACING EVOLUZIONE

Dit is de volgende stap in de evolutie van racegames. Tenminste, als we de titel Racing Evoluzione letterlijk moeten nemen.

In het land van de Lambourghini's en de Ferrari's is het moeilijk om een game te maken over de ultieme racewagen. Er is geen Italiaans topmerk dat niet zijn eigen game heeft dus wat ga je daar nu nog aan toevoegen?
Developer Milestone wist het antwoord. Ze zijn bezig aan een game waarbij het draait om het maken van je eigen sportauto.
Je moet het merk neerzetten en je moet het ding tunen, vormgeven, in de markt zetten en natuurlijk moet je er elke race mee winnen die je tegenkomt in het spel.
Het verhaal begint als je een garage erft en je op zoek moet gaan naar een manier om geld te verdienen en een reputatie op te bouwen. De racewereld biedt uitkomst. Hoe meer races je wint met je auto, des te meer geld verdien je en des te meer research kun je stoppen in de ontwikkeling van je eigen automerk.

DREAM MODE

RE kent twee modes: een arcade mode en een zogenaamde Dream mode. De arcade mode draait om het pure race genot. Je krijgt veertig verschillende racewagens tot je beschikking waarin je naar hartelust kunt scheuren.
De Dream mode is waar het eigenlijk allemaal om draait; hier kun je je eigen merk racewagen ontwikkelen. Je kunt businessdeals maken en je kunt zelfs de naam van je merk op de overalls van je medewerkers zetten. Je hebt sponsors nodig om je race avonturen te betalen en het is aan jou om de juiste beslissingen te nemen in de research die je uitvoert. Natuurlijk moet je zelf de prototypes inrijden en geloof mij maar; het is echt een kick om met je zelf ontwikkelde racemonster een groot merk te verslaan.

GRAFISCH GEWELDIG

De grootste kracht van Racing Evoluzione zit 'm in de schitterende tracks. Steden zien er uit alsof ze zo uit de reisgids zijn geplukt en het ontwerp van de banen laat weinig te wensen over.
Het doet op het eerste gezicht erg veel denken aan Project Gotham Racing maar het 'eigen merk verhaal' geeft het spel toch een verrassende invulling.
En dan heb ik het nog niet eens over het grafisch geweld dat je voorgeschoteld wordt. De game is echt schitterend ontworpen en de polygonen-pusher van Microsoft blijkt een ideaal platform voor een ambitieus development team als Milestone. Toch had ik hier en daar nog wel wat problemen met deze previewversie. De besturing hangt wat mij betreft een beetje te veel naar de arcade kant en dat hele verhaal van die kerel die een garage erft is wat mij betreft volledig overbodig.

EMO RACERS

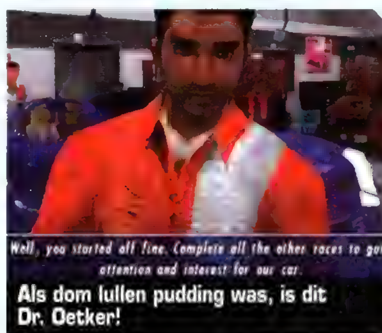
Ik had het met J.J. laatst in GameKings over zogenaamde Emo racers. Racegames waarbij het om meer draait dan alleen het racen. Games die een groter publiek moeten trekken omdat nou eenmaal niet iedereen is geïnteresseerd in racen alleen, maar misschien wel interesse heeft in het leven van Colin McRae of een of andere Italiaanse zakenman die zijn eigen automerk wil opbouwen.
Het resultaat van deze discussie was dat we toch eigenlijk liever een game spelen die gewoon lekker racet en die emotionele shit mag wat ons betreft achterwege blijven.
Niet dat deze Evoluzione niet lekker racet, maar elke minuut die een developer stopt in het bedenken van een verhaallijn, wordt niet gestoken in het perfectioneren van bijvoorbeeld de wegligging en dat is toch iets dat je niet graag ziet gebeuren met een mooie racer als Evoluzione.



Zelfs de kleur van de bodem van het chassis is aan te passen. Maar kun je ook die krik weghalen?



Als ik lang naar dit soort plaatjes kijk, moet ik altijd pissen. Zwakke blaas hè. Ach, je leert er mee leven.



Als dom lullen pudding was, is dit Dr. Oetker!


Follow that plane!



Net MD

Muziek wegschrijven op MiniDisc. Tot 32x sneller dan real time.

Gek op muziek? Ongeduldig? Wij hebben de oplossing voor je! Sluit de nieuwe Net MD Walkman aan op je pc, installeer de bijgeleverde software en download je favoriete muziek tot 32 keer sneller dan real time*. Of het nu gaat om MP3's van internet of om tracks vanaf cd. Daarnaast zorgt de long play-functie (MDLP) ervoor dat de informatie van vier cd's op één MiniDisc past. Met deze snelheid en capaciteit haal je alles uit digitale muziek. Je zou er haast duizelig van worden.

*Opnamesnelheid is afhankelijk van je pc-specificaties. Het opnemen en afspelen van materiaal waar copyright op rust, zonder de toestemming van de copyrighthouder, kan onrechtmatig zijn.
Sony, Walkman, Minidisc, Net MD en VAIO zijn geregistreerde handelsmerken van Sony Corporation, Japan.

www.sony.nl



go create

SONY

Elixer Studios / Eidos / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.elixir-studios.co.uk PC

[redacted] VERWACHT: NNB

Jan en ik zagen previews van deze game al in 1732 en nog steeds gaat er geen nacht voorbij of we denken er wel even aan.



REPUBLIC

Republic is het geesteskindje van Demis Hassabis. Niet bepaald 'a regular guy', want dit hyperintelligente mannetje werd op zijn twaalfde de jongste grootmeester schaken en zette ooit als broekie bij Bullfrog Peter Molyneux te kakken. Neem de hele PU-redactie bij elkaar en je hebt de helft van Hassabis brein *(dat geldt dan voor de reviewers - Ed).*

VOLKERT VAN DER G-STIJL

In Republic is de speler een beginnende politicus in het fictieve Oost-Europese land Novistrana. Je moet zoveel mogelijk mensen voor jouw partij zien te winnen. Dit kan door propaganda te maken voor je ideeën, door politieke tegenstanders in een kwaad daglicht te zetten of door ze te elimineren; een politieke sim dus. Het spel verloopt in drie fases. In de eerste fase leef je in je geboortedorp en dien je daar de baas te worden. Vergis je niet in het woord 'dorp', dit gehucht bevat al 10.000 inwoners met ieder geheel eigen wensen. In de tweede fase ga je voor de macht in de provinciehoofdstad met 50.000 inwoners. De laatste fase speelt zich af in de hoofdstad met 100.000 inwoners. Pak je daar de macht, dan ben je de president en is het spel afgelopen.

EEN OPGEVOERDE THE SIMS

Het klinkt je tot nu toe misschien allemaal bekend in de oren. Beetje Age of Empires, snufje Sim City, likje Industry Giant; mixen en voila. Maar dit is andere shit; Republic is een opgevoerde The Sims, Age of Empires II met bakken meer diepgang, Industry Giant in overdrive.

Alles wat je in het hyperambitieuze Republic ziet, heeft een uniek karakter en alles in het spel is met elkaar verbonden. Elke stap heeft repercussies. Zie het als de theorie dat het korreltje zand dat je in Zandvoort van je jas afveegt, in Australië een storm veroorzaakt.
Elke inwoner (1 miljoen in totaal) heeft een eigen, unieke A.I. en dus eigen wensen, waar je als politicus op in dient te spelen. En Hassabis weet van geen stoppen; dankzij de nieuwe Totality engine, is ook elk detail in de omgeving uniek: elk huis, elk balkon, zelfs elke voordeur. Dichterbij de realiteit is nog geen sim gekomen.

BEÏNVLOEDEN

Hassabis heeft lang nagedacht over hoe kiezers zich laten beïnvloeden. Hij vond vijf krachten waarvoor mensen gevoelig zijn, te weten: politiek, militair, religieus, crimineel en zakelijk.
Als je deze krachten gebruikt (in welke mix dan ook) gaan mensen op een bepaalde manier over je denken.
Een paar voorbeelden; als je weinig belasting laat betalen, zullen rijke gasten je een fijne gozer vinden, terwijl arme mensen van je balen. Als je corrupt bent, zullen veel mensen je verachten, terwijl diegenen die afhankelijk van je zijn, je juist door dik en dun steunen. Als je tegen een bepaald geloof ingaat, zul je die volgelingen afstoten, terwijl tegenstanders je geweldig vinden.
Verder heb je overal in de maatschappij 'leiders' (pastoor, burgemeester, popartiest etc.) en hun volgelingen/fans waar je gebruik van kunt maken. Steeds is het dus zaak om te kijken wat voor image je wilt uitdragen en wat en wie je met dat image kunt bereiken.
Tenslotte moest Hassabis nog bedenken hoe een politicus mensen rechtstreeks kan beïnvloeden. Denk daarbij aan overredingskracht, geweld, media etc.


"En mensen ik zeg 't nogmaals: zo zou Pim het eventueel ook wel misschien bedoeld kunnen hebben, toch?"


Een miljoen mensen met allemaal een eigen A.I... Toch, stoplichten op een druk kruispunt, da's ook belangrijk.

DE MAATSCHAPPIJ DAT BEN JE ZELF

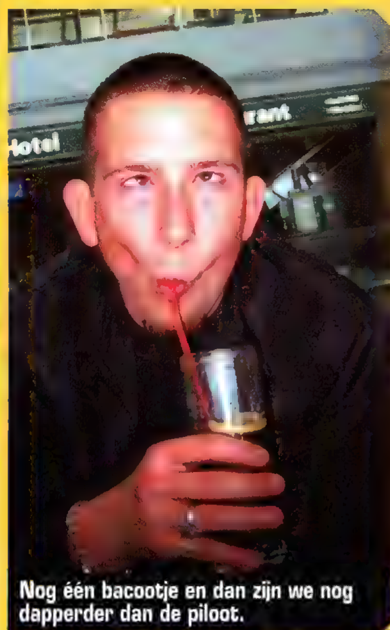
Je voelt al dat dit gaat leiden tot een even complexe als uitdagende RTS die zo 'open einde' wordt als maar mogelijk is. Bij elke move moet je weer nagaan wie dat goed zal vinden en wie je er mee tegen je in het harnas jaagt. Sla je de priester wel of niet neer, is het gevaarlijk om de grootste krant tegen je te krijgen, dien je je bij een geloof aan te sluiten of niet...
Kortom in Republic speel je straks met de vraagstukken van de huidige maatschappij. En hoe verrassend het er daar aan toe kan gaan, hoef je vandaag de dag geen Nederlander meer te vertellen.


'Float like a butterfly, sting like a bee'; maar dan effe anders.


"Het was jouw hond en nou lik je het er zelf maar weer af!"


"Afgesproken; ik trek nooit meer van die lelijke Zeeman slipjes aan en jij poetst je tanden wat vaker."

DEEL 1 DAGBOEK KOREA WORLD CYBER GAMES


Nog één bacootje en dan zijn we nog dapperder dan de piloot.


Ouwe arcades, ouwe games. Wie doet er mee met een potje Tekken 2?

Voor de tweede achtereenvolgende keer werden in Zuid-Korea de World Cyber Games gehouden. Maar liefst negen dagen trokken Ed en Dre door Seoul en Deajeon om voor PU en GameKings een verslag te maken.

Onze trip had een tweeledig doel. Natuurlijk wilden we meer te weten komen over het fenomeen World Cyber Games; hoe groot is het, wat voor sfeer hangt er en vooral, wat leveren de Nederlandse gamers op wereldschaal voor prestaties?
Het andere doel was uit te vinden of gamen in Korea echt leeft. Zie je overal iedereen met spelletjes bezig of is het vooral een huiselijk gebeuren waar je als buitenstaander weinig van te weten kunt komen?

Ik heb er voor gekozen om mijn belevenissen als een soort roadtrip-dagboek op te schrijven, hetgeen gelijk met zich meebrengt dat, zeker in dit eerste deel, ook zaken die niet direct met gamen te maken hebben, ter sprake zullen komen. In het volgende nummer kun je nóg vier pagina's verwachten waarin het vooral om de WCG zelf zal gaan, in dit eerste deel komen onze belevenissen in met name Seoul aan de orde.

ZATERDAG 26 OKTOBER

Bij het inchecken krijgen Dre en ik te horen dat het er effe om zal spannen of we meekunnen. Huh?! What the fuck! De vlucht blijkt overboekt (way to go KLM) en onze namen zijn er at random uitgepikt en



op de reservelijst gekomen. Dacht ik aanvankelijk dat mijn vage kennis bij de KLM misschien wel een upgrade naar businessclass voor me zou regelen, krijg je dit. Lekker dan. Na enig heen en weer gepraat en gezwaai met frequent flyer pasjes komt het allemaal weer goed en lopen we richting vertrekhal waar we kennismaken met de 19-jarige Victor Goossens.
Victor is Starcraft specialist en wordt dit jaar beschouwd als een van de belangrijkste troeven van de Nederlandse equipe. Vorig jaar werd ie vijfde en hij rekent nu stiekem op een top 3 positie. In zijn geval hangt daar nog wat meer vanaf dan alleen de eer, een medaille en prijzengeld want Goossens wil graag in Korea aan de slag als Starcraft-professional. Hij heeft een sponsor die twee maanden in zijn onderhoud wil voorzien maar als hij zijn verblijf wil verlengen, zal hij een prestatie moeten leveren die hem in ieder geval garandeert aan de toptoernooien in Korea (met minstens $10.000 voor de winnaar) mee te mogen doen.
Goossens is verder een beetje vaag over welke prestatie voldoende zal zijn om hem te laten beslissen te blijven. Oké dan, die gast spreken we nog wel...
Wegens gezamenlijke vliegangst, besluiten Dre en ik nog effe wat zelf gemixte bacootjes tot ons te nemen. Kojeeja hiej wie comm! Zzzzzzzzzzzz....

ZONDAG 27 OKTOBER

Nou ben ik zeker 10 centimeter kleiner dan de gemiddelde PU-lezer maar Dre is ongeveer 1.90 meter dus die heeft zich helemaal op moeten vouwen om niet met z'n benen buiten het vliegtuigraampje te steken. Na een vlucht van zo'n kleine twaalf uur kom je in ieder geval redelijk geradbraakt aan.
We nemen in de aankomsthal afscheid van het Nederlandse team (zij gaan direct naar Deajeon, wij eerst naar Seoul) en laten ze achter terwijl ze belaagd worden door flitsende en snorrende camera's en journalisten van geschreven media, radio en TV. Zo, die World Cyber Games worden hier behoorlijk serieus genomen. Jongens, we zien jullie morgenavond bij de openingsceremonie....
We nemen de bus naar ons hotel en mijn oog valt op een bordje in de bus dat iets aangeeft als 'geen medemensen schoppen'. Nou, dat geldt dan zeker niet voor onze chauffeur. Een taxi staat een beetje in de weg en na enig heen-en-weer getoeter, rent onze chauffeur naar buiten. Als we door het raampje kijken, zien we onze chauffeur en die van de taxi bezig met een onvervalste matpartij. Jasjes uit, bril af en rammen maar! Na enkele minuten springt een politieman tussen de twee vechtersbaasjes in en even later vervolgen we onze weg, die verder zonder noemenswaardige incidenten verloopt.


"Hoehoe, gamers, zijn jullie daar?"



En geen Neo Geo Pocket Color te zien.

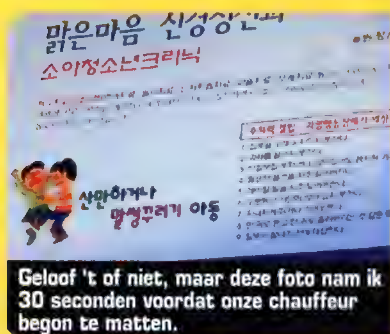


Volgens ons kon hier DOA Beachvolleybal op gespeeld worden.


Je moet er wat voor over hebben om GameKings in Korea te kunnen zien.



Hot in Japan (zie 'Jan in Japan' pag. 61), maar in Seoul slechts lege stoelen.



Geloof 't of niet, maar deze foto nam ik 30 seconden voordat onze chauffeur begon te matten.



Wat doen we, gaan we voor het Happy Meal of...


... toch maar een hondensoepje?


En 't ruikt ook echt naar natte hond!

Muziek & games voor je mobiel

koop je natuurlijk bij Free Record Shop



MOBILEGAMES

In de meeste nieuwe toestellen kunnen net zo gemakkelijk nieuwe games als nieuwe ringtones en logo's. FreeMobile.nl heeft games voor al deze toestellen en voor Pocket PC en Palm PDA's. Hiernaast zie je games voor de Nokia 3410 en de Siemens M(T)50. Wil je weten welke games er nog meer zijn en voor welke toestellen? Surf dan naar FreeMobile.nl

* Bestellen Nokia 3410 games: Surf voor uitgebreide uitleg naar FreeMobile.nl of stuur, als je weet hoe het downloaden van een game werkt, de code die bij de game staat naar nummer 4411. Euro 3,30 per game. Let op! WAP moet goed ingesteld staan.

**Bestellen Siemens M(T)50 games: Surf voor uitgebreide uitleg naar FreeMobile.nl

Nokia 3410 games*



Code: FM28385

Rail Rider



Code: FM28374

Prince of Persia



Code: FM28396

Earth Invasion



Code: FM28390

Speed Devils



Code: FM28401

Skate & Slam



Code: FM28399

Rayman Bowling



Code: FM28383

Broken Wing



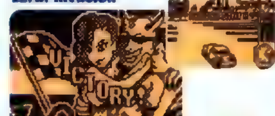
Code: FM28379

Siberian Strike

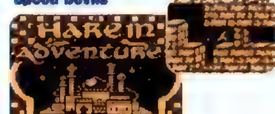
Siemens M(T)50 games**



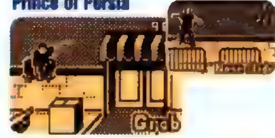
Earth Invasion



Speed Devils



Prince of Persia



Skate & Slam



Rail Rider



Solar Target



Urban Crisis



Siberian Strike

TOESTEL V/D MAAND

ALLEEN BIJ FREE RECORD SHOP

Ben®



NOKIA 3410 BEN VRIJ PRE-PAID

- 114 gram
- 200 uur standby
- 3.5 uur spreektijd
- Dualband (GSM 900/1800)
- Trilfunctie
- Klok / Alarm / Datum met T9 predictive text
- WAP 1.1
- Spelletjes downloaden via Java
- Verwisselbare frontjes





RINGTONES

Bestel voor Nokia direct via 0909-0880 (70 cpm) of surf naar FreeMobile.nl

Dilemma	Nelly feat. Kelly Rowland	1900353
The Ketchup Song	Las Ketchup	1900321
Down 4 U	Ja Rule feat. Ashanti	1900344
Cleaning out my Closet	Eminem	1900193
At Night	Shakedown	1900113
Complicated	Avril Lavigne	1900030
Dy-Na-Mi-Tee	Ms. Dynamite	1900330
Punk	Ferry Corsten	1900255
Just Like a Pill	Pink	1900348
Underneath Your Clothes	Shakira	1900063
X-Files Theme	X-Files	1900375
Round Round	Sugababes	1900318
A Little Less Conversation	Elvis vs JXL	1900046
Because The Night	Jan Wayne	1900003
Satisfaction	Rolling Stones	1900047
Fiësta	R Kelly	1900197
Olé Olé Olé	Voetballied	1900278
I Will Survive	Gloria Gaynor	1900096



LOGO'S

Bestel voor Nokia direct via 0909-0880 (70 cpm) of surf naar FreeMobile.nl

1000072	EMINEM 1000086	YING YANG 1000140
waazup!! 1000074	1000094	1000183
NELLY 1000076	1000101	1000190
BOB MARLEY 1000080	WARREN G 1000112	I♥TECHNO 1000194
Britney Spears 1000081	Shaggy 1000115	VOLUME 1000205
U2 1000082	Hip Hop 1000125	1000207
DR.DRE 1000083	DMX 1000130	Limp Bizkit 1000221
BON JOVI 1000084	RAMMSTEIN 1000136	PARADE 1000225
Anastasia 1000085	SisQó 1000137	SUPERGIRL 1000229

freemobile.nl

MOBILE GAMES, PDA GAMES, POLYPHONICS, RINGTONES & LOGO'S


De beste officiële ringtones en logo's


Polyphonic ringtones voor alle nieuwe telefoons!


Naast ringtones en logo's ook GAMES voor je GSM Pocket PC of Palm


Onderdeel van Free Record Shop en dus gegarandeerd betrouwbaar

free record shop

THAT'S ENTERTAINMENT

www.FreeRecordShop.nl



We hadden al gelezen dat 't koud zou zijn in Korea dus wij hadden onze korte rokjes bewust thuisgelaten.

Oké inchecken, eten en dan eindelijk pitten! Zzzzzzzzzzzz....

MAANDAG 28 OKTOBER

Shit wat is dat voor kolereherrie! Ik word wakker in m'n hotelkamer met getrommel, gezang en aanverwant kabaal en het komt van buiten. Van beneden dat is want volgens mij lag ik op de negende verdieping. Het raam blijkt niet open te kunnen. Jammer, had net willen schreeuwen dat het belachelijk is om mensen om 1 uur 's middags wakker te tetteren.
Oké dan, ik bel Dreetje effe, die is natuurlijk dwars door de herrie heen geslapen. "Hé Ed, wat bel je me nou wakker man, weet je niet dat het fucking midden in de middag is..."
We moeten naar Deajeon voor de openingsceremonie, een rit van zo'n twee uur met de trein. Die blijkt uiterst comfortabel. Heerlijke manier van reizen, zolang je het smerige gerochel van je medepassagiers negeert.
Bij aankomst in het Deajeon Expo Park waar de World Cyber Games gedurende een week zullen plaatsvinden, blijkt nog eens de omvang van het evenement. Zeker vijftig camerateams staan te duwen om het beste plekje te bemachtigen. De Games worden geopend door een minister en de president van Korea spreekt iedereen via een videoscherm toe. Vlaggengezwaai, optredens; imposant allemaal.
Midden in de nacht gaan we met de bus weer terug (was gratis). Een rit van drie uur maar we klagen niet, we hebben er immers zelf voor gekozen om de eerste dagen in Seoul te zijn. Om 3.00 uur komen we bij het hotel aan. Zzzzzzzzzzzzz....

DINSDAG 29 OKTOBER

's Ochtends een stukkie hardgelopen, moet ook gebeuren. Daarna Seoul uitgechecked. Wat een fucking mierenmassa om met Ruben te spreken. Koninginnedag all over the place. Overal kraampjes, eettentjes en er is nog iemand jarig ook... Dre wordt 29. Ik betaal vandaag (de PU dat is) en Dre mag zeggen waar we 's avonds en 's nachts naar toegaan. Nou dat heb ik geweten. Het is dat m'n vrouw de PU ook af en toe leest, maar anders had hier iets heel anders gestaan dan: lekker gegeten en verrassend vroeg ons bedje opgezocht. Zzzzzzzzzzz....

WOENSDAG 30 OKTOBER

Ik tel m'n bonnetjes. Oeps, daar zal Niels van schrikken. Fristies en warme chocolademelk zijn hier ook zo waanzinnig duur...
We besluiten vandaag op zoek te gaan naar gamend Seoul maar dat blijkt vies tegen te vallen. Als we al een 'Gamers Room' tegenkomen, blijkt het om een gokhal te gaan. Uiteindelijk komen we een drietal kleine, smoezelige, vrijwel verlaten arcadehalletjes tegen. De games zijn van het jaar 0 maar dat mag de pret natuurlijk niet drukken.
De Koreanen die we spreken, zeggen dat er wel gegamed wordt in Seoul maar dan vooral thuis. Tja, het was ons ook al opgevallen dat we de afgelopen dagen zowel in trein, bus, metro als op straat echt helemaal niemand tegen zijn gekomen met een Game Boy, laat staan een Neo Geo Pocket Color.
Lekker dan, moeten we voor het echte gamen toch in Deajeon zijn.



"En toch weet ik zeker dat de World Cyber Games die kant op zijn!"



En dan word je zomaar ineens met je neus op de feiten gedrukt.


Kent u die uitdrukking: je eigen stoepje schoonvegen?


Kent u die uitdrukking: met een namaak gun, de stoere gast uithangen?

Morgen gaan we daar naar toe maar nu nog effe cruisen in Seoul, een stad die ik iedereen kan aanraden die houdt van sportschoenen, soep met slierten en van koude koffie uit blik.
Hoe later het wordt, hoe meer we op onze tellen moeten passen. Niet voor eventuele criminelen, nee we worden een aantal keren bijna van de sokken gelopen door groepjes stomdronken zakenmannen. Rare jongens die Koreanen...

WORLD CYBER GAMES

Deel 2 volgende maand gaat vrijwel helemaal over de World Cyber Games (dat zal tijd worden, hè?). Ik zal daarin onder andere aandacht schenken aan de Nederlandse prestaties bij de games die tijdens de WCG werden afgewerkt, te weten: 2002 FIFA Worldcup, Age Of Empires II, Starcraft: Brood War, Half-Life: Counterstrike, Quake III Arena en Unreal Tournament.


Slordig hoor die Koreanen, heeft er eentje z'n machinegeweer laten liggen.


Lekker dan; zoek je gamers, vind je dronken zakenmannen.

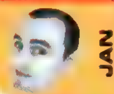

Nadat de stewardess hem had voorgelezen uit de handleiding van het zwemvest, viel Dre tevreden in slaap.

GAMECUBE PLAYSTATION 2 Pandemic Studios / LucasArts / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.lucasarts.com

SCORE 78

GRAPHICS 8 REPLAY 7 GAMEPLAY 8

The Clone Wars is laagdrempelige Star Wars knalactie van de bovenste plank. Intense fun maar wel met een paar schoonheidsfoutjes.


JAN



STAR WARS THE CLONE WARS

In The Clone Wars laat LucasArts de immense gevechten uit Episode II tot leven komen. De zoveelste Star Wars game-kloon of een geslaagd Force fragfest?

Stond Star Wars vroeger garant voor succes, de laatste jaren is LucasArts zich bewust geworden van een nieuwe groep fans die niet zomaar alles blind aanschaft en tegelijkertijd de oude achterban die steeds kritischer tegen 'hun' jeugdepos aankijkt. LucasArts kan het zich niet meer veroorloven om afgeraffelde Star Wars games als zoete broodjes uit de gameoven te bakken.
Ik was dan ook blij dat LucasArts niet meteen bij de release van Episode II een gehaaste game onder dezelfde naam uitbracht. Het bedrijf heeft samen met third-party developer Pandemic de tijd genomen en dat heeft geleid tot The Clone Wars, waarin de meeste imposante filmscènes uit Episode II op fantastische wijze tot leven komen. Echter, het verhaal speelt zich af vlak na Episode II, maar wees gerust, de strijd tussen twee bovengenoemde partijen woedt nog in alle hevigheid.

KNALLEN, KNALLEN, KNALLEN

Je speelt als Mace Windu, Obi-Wan Kenobi of Anakin Skywalker waarbij je steeds in een verschillend voertuig plaatsneemt. Je hebt vijf voertuigen ter beschikking (geheime niet mee gerekend) en dat zijn een Republic Gunship, de Speeder Bike, een Fighter Tank, een Assault Walker en zelfs een, met guns uitgedoste Maru. Het ziet er erg grappig uit om vanaf dit reptiel je vijanden neer te schieten.
De game is arcade all the way en komt neer op knallen, knallen en nog eens knallen. Niet de meest subtiele en complexe gameplay, maar het werkt hier uitstekend. Je moet je voortdurend haasten van A naar B, opdrachtje zus, subopdracht zo, knallen, schieten, bommen ontwijken en ga zo maar door. Sta je te lang stil, dan leg je het loodje.
Dit alles terwijl om je heen de dropships met tientallen naar beneden komen, de Clone soldaten door vijandelijke robots worden geplet en de granaten en lasers je om de oren vliegen.
Dit is dan ook de grootste verdienste van het spel; het weet op fenomenale wijze de spanning en de intensiteit van de enorme gevechten weer te geven. Of zoals Master Yoda zou zeggen: "Begun, On GameCube, The Clone War Has."

OPPOETSEN

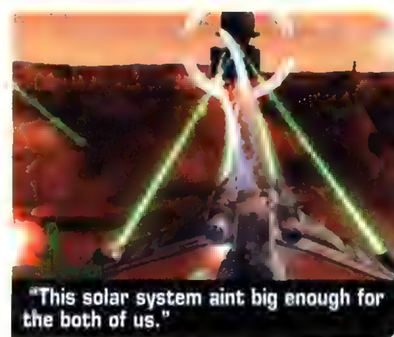
Toch zijn er ook dingen waar ik minder tevreden over ben, Zo is er regelmatig een flinke drop in framerate en dat ben ik nog niet eerder tegengekomen bij een Cube titel. Alle rook- en lichteffecten, samen met de vele units op het scherm zijn blijkbaar te veel voor de kubus. Of hadden ze eigenlijk nog een paar maandjes development nodig?
Inhoudelijk is er ook wel het een en ander aan te merken. Zo zijn de missies te voet erg matig en laat de A.I. van je medestrijders te wensen over waardoor de uitkomst van een missie volledig op jou aankomt, terwijl je Wingmen en tank-buddies zich als blinde stieren de dood in vechten. Gelukkig overtreft de fun en het spektakel de zojuist genoemde minpunten. Minpunten die volgens mij voorkomen hadden kunnen worden als de game net iets meer oppoetstijd had gekregen.

MULTIPLAYER

De singleplayer campagne bestaat uit zestien uitdagende missies waarin je natuurlijk weer het nodige kunt unlocken.
Daarnaast kun je in multiplayer met of tegen vrienden battelen. Naast Duel (Deathmatch) en Control Zone (King Of The Hill) verdient Conquest speciale aandacht. Deze multiplayer game heeft een alleraardigst RTS tintje.
Conquest speel je met twee teams waarbij je spawn points van de tegenpartij moet veroveren. Deze spawn points produceren namelijk computergestuurde voertuigen. Zo bouw je dus een legertje op om uiteindelijk de vijandelijke basis te vernietigen.
Al met al is The Clone Wars dus een geslaagde game waar een paar storende schoonheidsfoutjes in zijn geslopen. Het is tegelijkertijd een van de meest arcade Star Wars games ooit; het had van mij allemaal best iets minder simpel gemogen.
Toch heb ik me kostelijk vermaakt met deze game, en de intense, chaotische, adrenaline-pompende actie mist haar uitwerking niet. LucasArts zit wat dat betreft weer op de goede lijn.



Verrek da's het logo van de World Cyber Games. Slim, zo probeert Lucas Arts te slijmen om volgend jaar met een spel mee te mogen doen.



"This solar system aint big enough for the both of us."



Zeker weten dat ik dit plaatje eerder heb gezien; dat mannetje rechtsboven, vijftiende van links herken ik uit duizenden.

Bam! Entertainment / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.bam4fun.com/reignoffire

PLAYSTATION 2 / XBOX

SKATE



GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
7	5	6	58

De film Reign of Fire viel zwaar tegen en hetzelfde geldt voor de game die op bijna alle fronten tekort schiet.



REIGN OF FIRE

Wellicht dat sommigen van jullie onlangs de film Reign of Fire gezien hebben. Was niet zo heel goed hè? Eens checken of die game wèl wat voorstelt.

Voor degenen die de film niet gezien hebben; Reign of Fire speelde zich af in de nabije toekomst, waarin een shitload aan draken onze planeet heeft overgenomen. Aangezien deze beesten een nog grotere drang hebben om de boel in de hens te zetten dan de gemiddelde pyromaan, mag het duidelijk zijn dat onze planeet er behoorlijk verrot uitzag. Een beetje een post-apocalyptische look, zeg maar. Erg nihilistisch ook (damn, ik lijk wel een kunstenaar).
Dit zie je in ieder geval heel sterk terug in Bam! Entertainment's game; uitgestrekte, grauw ogende gebieden met hier en daar wat verwoeste gebouwen vallen ons op de Xbox en PS2 ten deel. Daar is op zich niks mis mee maar wel als de aktie die zich er in afspeelt een erg hoge zuigfactor kent. Da's helemaal vervelend als je je realiseert dat het in deze game enkel en alleen om het afknallen van vele vijanden gaat.

SAAI & ROMMELIG

De game telt zo'n achttien levels waarvan je de ene helft speelt met het menselijke verzet en de andere met de draken. Op zich een aardige invalshoek, ware het niet dat het eerste deel van deze third person shooter ronduit saai en rommelig is. Het echte vuurwerk (letterlijk) zul je pas aantreffen zodra je met de draken kunt spelen.
Als deelnemer van het verzet dien je met verschillende soorten voertuigen (jeeps, buggies, brandweerwagens, trucks en tanks) in heuvelachtige gebieden vele rondrennende en vliegende vuurspuwers neer te maaien en daarnaast verschillende brandjes te blussen.
Ook moet je in elk level meerdere missies volbrengen, zoals het begeleiden van een konvooi en het assisteren van collega's die zwaar onder vuur liggen.
Je begint met een mitrailleur op je jeep en kunt al snel her en der verschillende wapens oppikken zoals normale en hittezoekende raketwerpers. Vooral die laatste zijn van belang, omdat vliegende draken met andere wapens nauwelijks neer te knallen zijn.
Da's sowieso al niet makkelijk, met dank aan de slecht uitgewerkte besturing. Met je linkerstick beweeg je namelijk niet alleen je wapen op het voertuig maar ook de jeep zelf. Dit leidt meer dan eens tot verwarring. Verwarring die je absoluut niet kan gebruiken, aangezien je hierdoor meer dan eens geraakt zal worden door de vuurballen van die krengen.

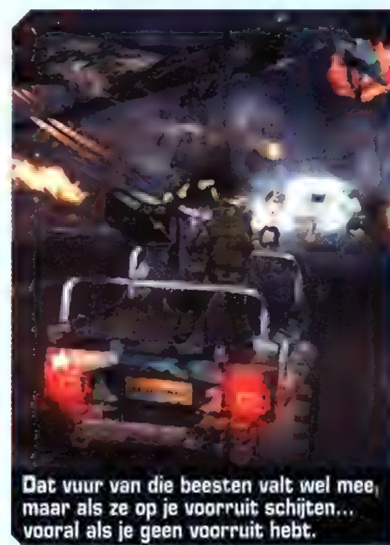
AUTOOTJE DROPPEN

Nee, aardig wordt het pas een beetje als je de levels met de mens hebt uitgespeeld en je de draken onder de knoppen krijgt. Vuurspuwen en voertuigen oppikken met je klauwen (om ze vervolgens vanuit de lucht naar beneden te laten storten) is toch leuker dan een beetje knallen met mitrailleuren en raketten.
Helaas vallen ook de controls van de draken vies tegen. Echt flexibel zijn de monsters niet, wat ervoor zorgt dat bijvoorbeeld de voertuig-oppikactie vaak een pijnlijke, frustrerende aangelegenheid is.
Verder viel me al vrij snel op dat de A.I. van zowel jouw collega's als je tegenstanders niet echt goed in elkaar steekt. Vooral de mensen die voorop gaan in de strijd, doen niet echt veel moeite om hun hachie te redden.
Grafisch ziet het er op zich allemaal niet eens zo slecht uit, al dient gezegd te worden dat de PS2-versie het (bijna vanzelfsprekend) aflegt tegen die van de Xbox. Da's op zich geen ramp, maar wat bij tijd en wijlen wel rampzalig is, is de framerate van de PS2-versie die vooral bij heftige aktie drastisch daalt.
Tel daarbij op de slecht uitgewerkte, repetitieve geluidseffecten (vooral de voice acting is om te janken) en je kunt stellen dat we hier met een shooter te maken hebben die op zich aardig wat potentie heeft maar door de vele onvolkomenheden nooit echt meeslepend wil worden. ◄


Zo'n karretje lijkt me wel handig in de ochtendspits. Schiet lekker op. Hahaha.


"Wat zeg je; een vliegende draak achter ons? Nou, jij heb je die taxfree drank laten smaken zeg..."


Zo, die weten ook hoe een opgewarmde doperwt zich voelt.


Dat vuur van die beesten valt wel mee, maar als ze op je voorruit schijten... vooral als je geen voorruit hebt.

PC

Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / www.eagames.nl

SCORE 80

GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8

Snelle sex is soms best lekker, maar over het algemeen wil je toch langer met iets leuks bezig zijn. Dat geldt ook voor MoH Spearhead.


J.J.



MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT SPEARHEAD

Medal of Honor: Allied Assault was een van de beste shooters van het afgelopen jaar. EA komt nu met een add on.

Ik heb Medal of Honor Allied Assault in één ruk uitgespeeld, net als Half-Life en Max Payne. Precies, allemaal shooters met veel sfeer en een pakkend achtergrondverhaal. Weliswaar was de story van MoH AA de minste van de drie, maar de sfeer ontegenzeglijk even goed. Vanaf het moment dat je het strand van Normandië oprende, was het alsof je zelf in de chaos zat. Een combinatie van perfecte sound, fantastische graphics en frantic gameplay zorgde voor een ervaring die ik maar zelden ben tegengekomen. Spastische bek, klamme handen, zweet in de bilnaad, de whole package.


Soldaat Friederichs was een gevaarlijke gast met z'n licht verbuigbare loop.

ACHT UUR GAMEPLAY

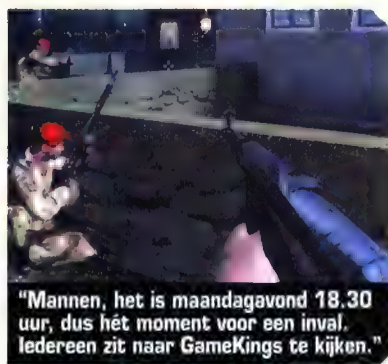
Na het spelen van de Singleplayer van Spearhead, voel ik me een stuk minder afgemat. Was het dan niks, die add on? Nee, dat wil ik nu ook weer niet zeggen. Als sergeant Jack Barnes beleef je op zich net zulke pakkende shit als luitenant Mike Powell.
Je wordt gedropt boven Normandië en voelt de kogels langs je scheren als je aan je parachute naar beneden zweeft. Doel van de missie: het samen met de SAS onklaar maken van zoveel mogelijk Duits wapentuig. Vervolgens kom je in de besneeuwde Ardennen terecht, alwaar de Duitsers net aan het Ardennenoffensief zijn begonnen. Taak is samen met de Amerikanen de Krauts tegen te houden.
Is je dat gelukt, dan reis je af naar Berlijn waar je samen met de Russen het laatste verzet van de moffen breekt.
En dan... dan is het na een uurtje of acht gameplay, afgelopen. Acht mooie uurtjes, dat wel, maar het smaakt naar zo ontzettend veel meer.

ROKEN MAG

De gameplay in Spearhead is even bekend als uitdagend. Normandië geeft je veel gevechten in open terrein, de Ardennen laat je sluipen en knallen in de sneeuw (waar de vijanden zo lastig te zien zijn) en Berlijn biedt de o zo fijne huis-aan-huis gevechten.
Nieuw is dat er steeds mannen met je op missie gaan, mannen die je meestal in leven dient te houden. Ik kan echter niet zeggen dat daardoor nu tactiek zijn intrede heeft gedaan in MoH. Dit co-op-element leidt er eerder toe dat je sneller door de levels heen gaat omdat je steeds voor de te beschermen mannetjes uit moet lopen.
Wel een verbetering zijn de rookbommen; perfect om de vijand in de war te brengen. Als ik het goed heb, wordt deze 'real volumetric smoke'-functie voor het eerst in een shooter gebruikt.

NEDERLANDSE MAP

Op zich is het niet ongewoon dat een add on een Singleplayer mode van een uur of tien bevat, ik kan EA daarvoor niet berispen. Echter, ik had gewoon meer verwacht of misschien tegen beter weten in op meer gehoopt.
Allied Assault heeft mega verkocht, vooral dankzij de heerlijke Singleplayer. Als waardering voor dit kassucces, zou het EA hebben gesierd als ze het koperspubliek beloond hadden met een rijkelijk gevulde add on, dan bind je ze echt aan je.
De replaywaarde van het spel komt nu enkel van de Multiplayer mode, die overigens de online MoH-community met twaalf nieuwe, afwisselende maps (waaronder een Nederlandse) prima bedient.
Nogmaals; er valt weinig aan te merken op de Singleplayer mode van Spearhead, maar je speelt ´m wel snel uit.
Tot slot wil ik nog iets kwijt over de grafische- en A.I.-bugs. Een van de grootste problemen van AA was de lag die optrad bij scènes waar veel op het scherm gebeurde. EA heeft dat probleem niet kunnen verhelpen en dat vind ik knullig.
Verder is de A.I. op sommige momenten wat lame. Soldaten die blijven staan als je op ze schiet, mannetjes die niet doodgaan terwijl je het hele magazijn op ze leeg knalt of juist sterven als je ze in hun been raakt...
Dat alles mag de pret echter niet drukken, want net als AA, smaakt Spearhead naar meer, veel meer. ◄


"Mannen, het is maandagavond 18.30 uur, dus hét moment voor een inval. Iedereen zit naar GameKings te kijken."


"Lekker dan; we zijn al drie uur op zoek naar onze camouflagepakken."


"Ben ik nou gek, of zie ik daar een hert met een geweer?" "Kijk uit man, da's Rambi!"

Evolution Studios / SCEE / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.wrc2extreme.com

PLAYSTATION 2

J.J.

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
9	9	8	88

Colin moet bang gaan worden; de gasten van WRC doemen op in de spiegels. Alleen die moeilijkheidsgraad is nog nep. Race daar echter omheen, de game is het waard.



WRC II EXTREME

Alle rallyfans willen momenteel maar één ding weten: welke game is beter: Colin McRae 3 of WRC II?

WRC II doet niet aan emo-gedoe. In een tijd waarin elke racegame opeens een verhaallijn schijnt te moeten hebben, brengt Evolution Studios gewoon recht-toe-recht-aan rallyactie. Gewoon gas geven en sturen, welke coureur in dat wagentje zit zal je een worst zijn.
WRC II verschilt in singleplay weinig van deel 1. Je kunt meteen een race beginnen, de WRC afhandelen, een enkele rally doen etc. Same shit en niks mis mee.
De multiplayer is wel flink veranderd. Naast een soepele two player splitscreen mode heb je nu de Alternate Championship, waarin maximaal vier spelers omstebeurt een stage afleggen. Echt da max om zelf eerst een snelle tijd neer te zetten en vervolgens je drie maten er hun tanden op stuk te zien bijten.

KAR KAPOT, RIJDEN VERROT

Grafisch kan WRC II prima wedijveren met CM 3. Misschien is de laatste net wat strakker en gladder, maar WRC II compenseert dat met grotere en fraaier vormgegeven omgevingen. WRC II wint het wel op detail; elke track is met behulp van satelliet en DEM data, minutieus weergegeven en elke bobbel die er in het echt ligt, kom je tegen en je wagen reageert er ook op.
Verder zijn alle vijftig rijders en bijrijders ernstig gelijkend. De Ford Focus in CM mag dan mooier en gedetailleerder zijn, WRC II brengt alle wagens even goed in beeld, waarbij zogenaamde progressieve modder/stof/sneeuw textures ervoor zorgen dat het uiterlijk van de wagen langzaam maar zeker tijdens het rijden verandert.
Je kunt de wagen ook net als in CM 3 helemaal naar z'n moer rijden en dat heeft in WRC II precies de juiste invloed op je besturing.
Is je wagen heel, dan rijdt WRC II als een paling door een emmer snot. Sturen gaat heerlijk, remmen ook en haarspeldbochten kun je echt perfect met de handrem ingaan. CM-waardig zeg maar.

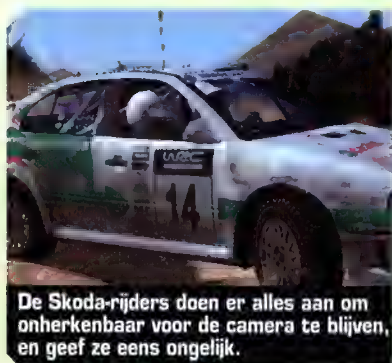
VINGERS IN DE NEUS

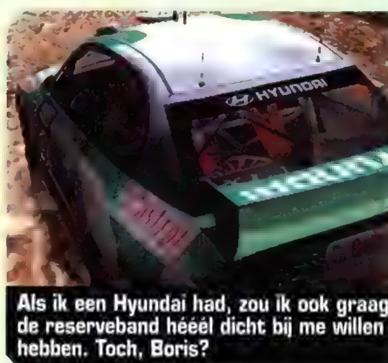
Toch vond ik ook een paar flaws die de game net onder CM 3 plaatsen. Zo stoorde ik me aan een paar grafische slordigheden, zoals auto´s die door borden rijden, poppetjes die van steen zijn, vreemde texture veranderingen op de wagens.
Ronduit storend vond ik de crashes. De wagens stuiteren als rubberen ballen alle kanten op. Deze beelden deden mij pijn omdat de wagens voor de rest super realistisch reageren.
Mijn grootste probleem is echter de moeilijkheidsgraad. Oké, de Extreme mode is pittig, maar Normal is een lachertje die je achteruit rijdend wint met twee vingers in je neus en je ogen dicht. Ook de Professional mode is te makkelijk. Ik had daar soms 40 seconden voorsprong op de nummer 2 terwijl ik toch flink fouten maakte.
Nu begrijp ik best dat developers games toegankelijker willen maken voor de massa, maar beperk dat dan tot de Normal mode. Nu moet je als hardcore gamer de veel te makkelijke, maar tijdrovende, Professional mode doorploegen om de Expert-mode te unlocken. En tientallen tracks met ruime voorsprong winnen, is niet leuk en zal sommige mensen dusdanig frustreren dat ze de game voor gezien houden. Terwijl er dus een prachtige Expert mode op hen ligt te wachten. Bovendien is toegankelijk nog iets anders dan debiel easy.

SLIPJE VOL

Toch móet je deze game gaan checken, want daarvoor heeft ie te veel fraais te bieden. Neem de Expert mode, de prototype racemonsters die speciaal voor deze game door de autoproducenten zijn ontworpen, de Alternate Championship, de Time Trails, et cetera.
Evolution Studios, doe dus snel wat aan die moeilijkheidsgraad en Colin pist zijn brandvaste slip in 2003 geheid vol.


"Hé idioot, haal die vingers uit je neus! Je hoeft niet alles te doen wat J.J. zegt."


De Skoda-rijders doen er alles aan om onherkenbaar voor de camera te blijven, en geef ze eens ongelijk.


Als ik een Hyundai had, zou ik ook graag de reserveband hééél dicht bij me willen hebben. Toch, Boris?


"Ach, hou toch op; onze camping ligt aan zee. Het is elke zomervakantie hetzelfde met dat #S%&§! kaartlezen van jou!"

PC

SCORE 84

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	7	8

Goede puzzels, verrassende plotwendingen en overtuigende dialogen gehuld in een macaber, bloederig mysterie. Een indrukwekkende kippenvel-game.



POST MORTEM

Gabriel Knights meets de film From Hell, zo zou ik het nieuwe adventure van Microids willen omschrijven. Een bloederig avontuur dat zeker niet geschikt is voor je kleine neefje...

Meteen al bij het begin van de introfilm van Post Mortem bekruipt me een ongemakkelijk gevoel. Het is 't donkere, creepy sfeertje dat direct de aandacht trekt. Zo zie ik Parijs bij nacht in de jaren twintig. De scène doet denken aan de intro van Moulin Rouge: donker, geheimzinnig, triest.
De camera zwenkt naar een slaapkamer van een hotel, waar de maan haar licht werpt op een vrijend stelletje. Dan stapt een gemaskerde man de kamer binnen. In zijn hand houdt hij een afschrikwekkend gekarteld mes. Wat volgt is een bloedig tafereel waarbij de man en vrouw op beestachtige wijze worden vermoord. Om beter te zeggen, ze worden ritueel onthoofd waarbij beide hoofden op de schoten van de levenloze lichamen worden geplaatst.... dan schrik je wakker!

SEXY

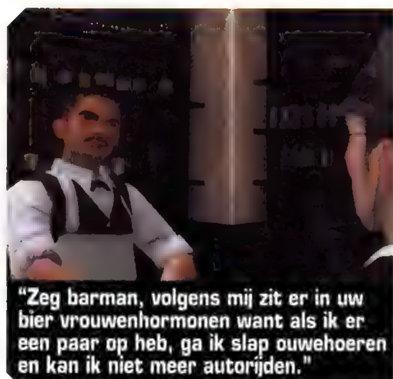
'Je' is in dit ingeval Gus McPherson, een Amerikaanse detective die zijn heil heeft gezocht in Parijs en zijn oude beroep achter zich heeft gelaten. McPherson is nu schilder, althans daar probeert hij de kost mee te verdienen.
Spelend als Gus merk je al snel dat je over paranormale gaven beschikt. De droom die je zojuist had, was geen droom, maar een visioen. Een visioen dat maar al te gruwelijk is uitgekomen, zo merk je wanneer de sexy Sofia Blake je inhuurt om de moord op haar zus en zwager te onderzoeken. Inderdaad, het stelletje uit het hotel.
Sofia is even verleidelijk als gevaarlijk maar je neemt haar aanbod aan. Je gaat op onderzoek uit en mag ouderwets speurneusje spelen. Alhoewel ouderwets, Post Mortem heeft een aantal spitsvondige nieuwigheden in deze adventure verwerkt, waardoor het bekende 'whodunnit' in een vermakelijke, griezelige en verrassende vorm wordt gegoten.

ONDERVRAGEN

Wie een Syberia-achtig adventure verwacht, zal even moeten slikken. Niet van teleurstelling, eerder van angst want Post Mortem is anders, heel anders, zowel qua thematiek als qua sfeer en uitvoering.
In Syberia controleerde je jouw personage vanuit third-person, hier gebeurt dat in first-person. Je bent vrij om 360 graden te draaien en belangrijke objecten van dichtbij te bekijken, dan wel op te pakken. Liever had ik een third-person view gehad, maar dat is puur een persoonlijke voorkeur (overigens als er gesprekken plaatsvinden, switcht je wèl naar third-person en verandert de camera bovendien van hoek, waardoor het geheel een cineastisch tintje krijgt).
De muiscursor en de inventory werken volgens beproefde maar prima speelbare conventies.

Microids / Mindscape / Tel: 020-4953030 / www.postmortem-videogame.com


JAN


"Zeg barman, volgens mij zit er in uw bier vrouwenhormonen want als ik er een paar op heb, ga ik slap ouwehoeren en kan ik niet meer autorijden."


Sommige patiënten doen alles om maar niet op hun beurt te hoeven wachten. Het hoofd in de schoot leggen is daar een voorbeeld van.


"Nee eikel, ik ben niet doof; dit is de modernste grammofoon. Kan ik er wat aan doen dat de CD-speler nog niet is uitgevonden!"


"U zegt dan wel dat je niet mag rijden als je gedronken hebt, maar waarom heeft u dan al die parkeerplaatsen voor uw café?"

Terugkomend op de conversaties, die zijn heel belangrijk voor de loop van het verhaal. Post Mortem is veel meer een ondervraag-en-vind-clues adventure dan een zoek-de-juiste-voorwerpen-en-combineer-deze adventure. Als je dus niet van veel gesproken tekst houdt, dan moet je Post Mortem niet spelen.
De dialogen zelf zijn overtuigend gedaan en het goede verhaal kent veel verrassingen en wendingen.

DIALOGEN

Zeer knap uitgewerkt in Post Mortem is de natural dialog engine. In de meeste adventures werk je de te kiezen regeltjes tekst af en maakt het weinig uit wat je zegt. Heb je het verkeerde gekozen dan begin je opnieuw en kies je een andere zin. Hier niet. Afhankelijk van hoe jij je opstelt, reageren mensen op je vragen en antwoorden. Beledig je iemand dan zal hij of zij daarna niet meer antwoorden of willen meewerken. En dan is het dus aan jou om een andere oplossing te vinden. Je kunt proberen je er met liegen en bedriegen uit te lullen of je speelt de super stoere detective. Let wel, niet iedereen zit te wachten op een wijsneus die een beerput open komt trekken... er is namelijk veel meer aan de hand.
De gesprekken dien je dus met zorg te volgen. Zo kun je de conciërge van het hotel overtuigen om de kamer van de moord voor je te openen. Verpest je het gesprek, dan wil hij niet meer met je praten en zul je een andere manier moeten bedenken om de hotelkamer binnen te dringen. Bijvoorbeeld door in een grote hutkoffer te klimmen. Maar dan nog zul je eerst het slot van de kamer moeten picken. Zo grijpen traditionele puzzels en dialogen fraai in elkaar.

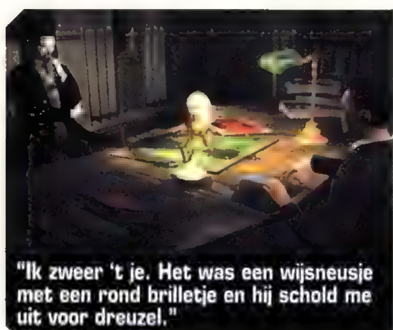
SCHETSEN

De dialogen zijn ook om een andere reden belangrijk. Je krijgt namelijk hints over de mogelijke verdachten. Verschillende ondervraagden beschrijven de mogelijke moordenaar.
Deze gegevens kun je gebruiken om in je tekenboek de dader te schetsen. Deze schetsen maak je door middel van pick & try. Je kiest uit brillen, neuzen, snorren etc. Naarmate het spel vordert, pas je de schetsen aan, om weer te gebruiken om andere personen te ondervragen. Een leuke vondst.
Denk nu niet dat je alleen maar aan het praten bent, al vormen de gesprekken een belangrijk onderdeel. Soms had het allemaal net iets korter gemogen. Maar nogmaals, het verhaal zit goed in elkaar, mede door die dialogen.
De puzzels zijn redelijk pittig en goed uitgewerkt, vooral het onderdeel waarbij je een echt en een vals schilderij met elkaar moet vergelijken is een frisse, afwijkende manier van puzzelen.

GAME NOIR

De game kent een prachtige film noir sfeer, misschien wel de grootse verdienste van Post Mortem. Het hele spel speelt zich in de nacht af en de ontdekkingen die je doet zijn behoorlijk smerig.
Je zoektocht leidt je uiteindelijk naar 'Het Hoofd Van Baphomet'; een geheimzinnig voorwerp dat volgens de legende onsterfelijkheid zou schenken aan de ontdekker.
Je komt erachter dat Sofia er een, op zijn zachtst gezegd vreemde dubbele agenda op nahoudt (misschien beland je wel met haar in bed) en ook de meeste ondervraagden zijn niet helemaal te vertrouwen.
De kroegen, nachtclubs en andere donkere settings ademen allemaal datzelfde onderhuidse sfeertje dat zich al tijdens de intro meester van je maakte.
Leuk is het gegeven dat de Fransen heerlijk stereotiep zijn weergegeven (een politiecommandant met een alcohol probleem, een allesbehalve meewerkende hotelconciërge) en de tongval een hoog 'Allo, Allo' gehalte kent. Bij de meeste games is dit flauw, maar deze keer nemen Fransen zélf (Microids) hun eigen karaktertrekjes op de korrel.
Het vormt een goed tegenwicht tegen de bloody mess waarin je al snel tot je nek aan toe inzakt. ◄


Easy left.


"Ik zweer 't je. Het was een wijsneusje met een rond brilletje en hij schold me uit voor dreuzel."


"Leuk hoor die groene stroom maar ik krijg er zo'n pijn in m'n elleboog van."


"Sorry meisje, ik had je ook graag hartstochtelijk genomen maar m'n elleboog doet zo'n zeer. Te veel lantaarnpalen gedoofd."


Gruwelijk! Wees toch een beetje zuinig op je spullen en gebruik een boekenlegger!


"M'n man begrijpt me niet."

CAPCOM GOES CUBE

Goed nieuws voor alle Cube-bezitters; tijdens een presentatie in Japan maakte de 4th Production Studio van Capcom bekend dat ze in 2003 vier games exclusief voor de Cube op de Japanse markt zullen brengen. Opvallend genoeg zijn het geheel nieuwe franchises, en ziet het er allemaal superstoer uit. Minstens zo stoer zijn de strakke beelden die ze toonden van Resident Evil 4, de eerste Ressie die geheel in 3D gespeeld kan worden.

Een nieuwe Mega Man, het volgende deel in de Resident Evil-serie, alweer een Streetfighter-achtige fighter… Los van Devil May Cry heeft Capcom de laatste jaren weinig bijgedragen aan de artistieke ontwikkeling van het fenomeen videogame. Veel vervolgen van vervolgen, weinig nieuws, iets waar het bedrijf terecht kritiek op krijgt. Die kritiek hebben ze zich blijkbaar aangetrokken. Met het creëren van vier heerlijk frisse franchises laat Capcom weer zien waarmee het groot is geworden.
Shinji Mikami is de sho-gun van Capcom's 4th Production Studio. Hij had over de aankondigingen het volgende te zeggen.
"De laatste jaren had ik het gevoel dat er teveel sequels verschenen, en dat videogames (hierdoor) gewoon niet meer leuk waren. Behalve Resident Evil 4 is alles dat we vandaag aankondigen origineel. Sommige mensen zullen denken dat we gek zijn om in deze tijden alles in te zetten op originele titels, maar dit is altijd al een riskante bedrijfstak geweest. Ik wil dat onze ontwikkelaars kunnen maken wat ze willen maken, en ik wil dat iedereen zich kan vermaken met de dingen die we verzinnen."
Kijk, dat soort praatjes horen we graag, helemaal omdat deze woorden ook meteen worden omgezet in daden. Lees snel verder om erachter te komen of er ook wat voor jou bij zit.





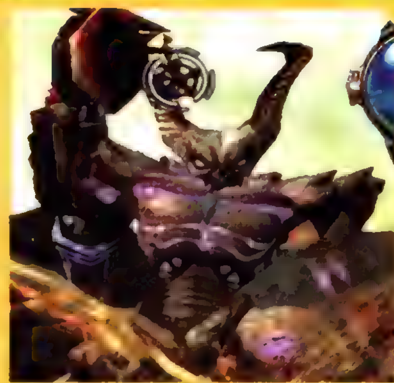


PRODUCT NUMBER 03

P.N.03 is het nieuwste bedenksel van meneer Mikami himself, de man die ons leven eerder verrijkte met Resident Evil (het origineel en de remake) en Devil May Cry.
In vergelijking met deze duistere horrortripjes ziet P.N.03 er verrassend clean en helder uit, maar dit betekent allerminst dat het er rustig of vredig aan toe gaat.
Als Vanessa Z. Schneider, een vrouwelijke cyborg met een setje licht ontvlambare laserguns, neem je het op tegen robotlegers, tanks en vliegende mechanica.
De eerste beelden kenmerken zich door aanhoudende actie op hoge snelheid, waardoor herinneringen aan games als Probotector en Sin and Punishment komen bovendrijven. De actie wordt aangeslingerd door een Blade Runner-achtig plot, terwijl de soepele gevechtsbewegingen ons juist weer aan The Matrix doen denken.
Hopelijk heb je zo genoeg verwijzingen voor een globale indruk. Niet? Nou vooruit, Mikami wil er nog wel even iets over kwijt.
"Je kunt de game niet winnen door op de knoppen te rammen, het evenwicht tussen het ontwijken van vijandelijk vuur en aanvallen is belangrijk."
Product Number 03 wordt in de lente van 2003 uitgebracht in Japan.

DEAD PHOENIX

Er is eigenlijk maar één spel waar je Dead Phoenix een beetje mee kunt vergelijken, en dat is Sega's Panzer Dragoon, waarvan de Orta-versie binnenkort voor de Xbox verschijnt.
Ook in Dead Phoenix vlieg en fladder je door prachtig vormgegeven fantasy-werelden om de meest krankzinnige monsters onder vuur te nemen. Capcom belooft in Dead Phoenix de vrijheid om waar je maar wilt te vliegen in omgevingen van epische proporties.



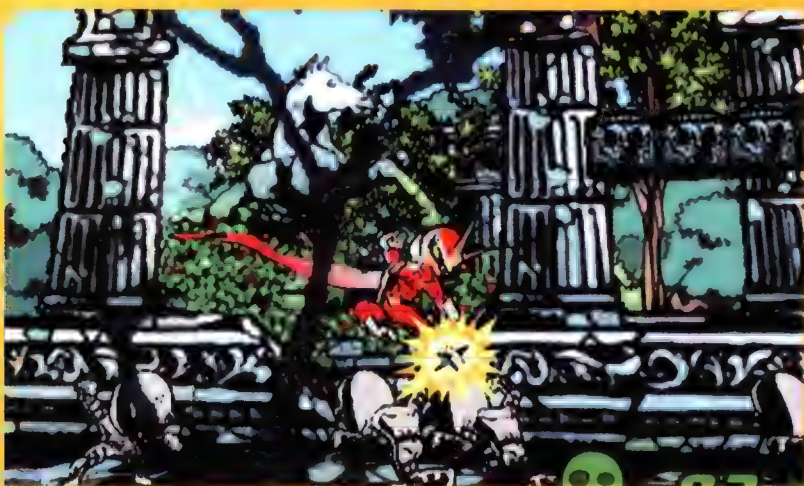
De nadruk wordt gelegd op een zeer toegankelijke en instinctieve besturing, die de speler het gevoel moet geven dat hij als een vogel door het luchtruim suist.
In het spel zie je hoe de hoofdpersoon, een krijger van de Winged Clan, uit zijn eigen as herrijst, net als de fabuleuze vogel uit de oude mythen. Wat die vogel niet bij zich had waren tientallen strijdmakkers, iets waar de Phoenix uit deze game zich wel door gesterkt mag voelen. In de uiteindelijke game zal je daadwerkelijk met honderd vliegende krijgers jezelf in de strijd kunnen storten, als we director Hiroki Kato tenminste mogen geloven.
De game vliegt zomer 2003 uit de Japanse pakhuizen, en ééntje fladdert rechtstreeks naar een zekere Cube in Assen.



VIEWTIFUL JOE

Tuurlijk, als we toch lekker mogen maken wat we willen, waarom dan niet een 2D knokgame met een manneke dat lijkt ontsnapt uit een slechte Amerikaanse comic uit de jaren vijftig?
Director Hediki Kamiya gaat hele-





maal los met Viewtiful Joe, een game waarvan de krankzinnigheid zelf is doorgelekt naar de titel.
Kamiya: "We doen ons best om Joe vele manieren te geven waarop hij zijn vijanden kan verslaan. In het bijzonder door de mogelijkheid om de snelheid van de held te verhogen en die van de vijanden te vertragen. Het idee is om een game te maken waarin de held zo fraai als mogelijk beweegt."
Tja, mooi is ie niet, maar als je die gast z'n stoere moves ziet uitvoeren, krijg je toch wel erg veel zin om met 'm te spelen.
Natuurlijk is er met de huidige techniek heel wat meer mogelijk in een 2D-game, tijd versnellen en vertragen, Matrix-achtige moves, inzoomen en uitzoomen, knallende combo's, stijlvolle special moves... Stel je dit alles eens voor, verpakt in een heerlijk eigenzinnige vormgeving en aangelengd met behoorlijk wat platformachtige elementen, en je weet wat je te wachten staat.
Waarschijnlijk is de game te freaky om de massa aan te spreken maar zonderlingen als ik gaan hier van smullen.

KILLER 7

Over freaky gesproken... De hoofdpersoon in Killer 7 is een schizofrene ouwe knar in een rolstoel, die opereert via zeven verschillende persoonlijkheden. Deze binden op brute wijze de strijd aan met een politiek corrupt manipulator die door het leven gaat als Kun Lan, oftewel "Gods Hands". Deze Kun Lan heeft een zeer uitzonderlijke gave; iedereen die door zijn goddelijke handen wordt aangeraakt wordt krankzinnig en sluit zich bij hem aan.
Bent u er nog? De strijd tussen deze twee vage types (of zijn het er acht?) wordt uitgebeeld in vijf interactieve verhalen die je voeren naar vier werelden. De graphics zijn echt superstijlvol, er wordt gebruik gemaakt van een soort 'realistisch gestileerde' cellshading-techniek die we nog niet eerder zagen. De eerste beelden verraden verder een grote nadruk op brute actie, getekend door grote bloedwolken en genadeloze afrekeningen.
Toch wordt dit volgens director Gouichi Suda geen all-out actie game, maar een mix tussen actie en adventure met psychologische thriller-achtige trekjes.
De game zal in de winter van 2003 op de Japanse markt worden gebracht, dus eerder dan 2004 hoef je hem hier niet te verwachten.





RESIDENT EVIL 4

Ja, dat de vierde Resident Evil op de Cube zou verschijnen, dat wisten we al. Maar dat ie er zo waanzinnig goed uit zou gaan zien, dat is



nieuws. Dit keer is de game helemaal in 3D te spelen, er wordt dus niet met de bekende voorbewerkte achtergronden of statische camerapunten gewerkt.
Toch, geloof het of niet, ziet de game er net zo mooi uit als de remake of RE Zero. Er is niet bezuinigd op details in de omgeving of speciale effecten als wapperende gordijnen en realtime lichtval, waardoor we bijna het idee krijgen dat Capcom ons met de eerste demobeelden een beetje bedonderde. Helaas duurt het waarschijnlijk tot mei 2004 voordat we hands-on kunnen checken of de beelden wel werkelijk door de Cube in realtime worden gegenereerd.
We kunnen je al wel wat vertellen over het verhaal. Dit keer wordt de hoofdrol gespeeld door Leon S. Kennedy, de stoere gozer die we nog kennen uit RE2. Zijn nieuwe horrortrip voert hem naar het hart van de schimmige Umbrella Company.
Volgens director Niroshi Shibata vertelt RE4 het verhaal over een man die verstrikt raakt in een diepe strijd. Het is de bedoeling dat de speler met hem meeleeft, en het gevoel krijgt de meest brute situatie uit zijn bestaan te overleven. Nu ik een keer Ed's taak als eindredacteur heb overgenomen, weet ik precies wat hiermee wordt bedoeld.



DUSSS...

Capcom maakt indruk, zowel met hun games als met hun lef. Het is heel leuk voor Cube-bezitters dat al die brute spellen exclusief op de Cube verschijnen maar het risico bestaat wel dat de games veel minder zullen verkopen dan wanneer voor een meer gespreide releasetactiek was gekozen.
Toch, vooral in Japan zal dit nieuws de verkopen van de Cube goed doen, en ook menig westers gamer met een voorkeur voor 16+ games zal steeds meer redenen zien om een Cube in huis te halen. ◄

PS2 / XBOX / GAMECUBE / GBA

SCORE **82**

GRAPHICS	8	REPLAY	8	GAMEPLAY	8

Haven is verrassend en veelzijdig en verdient, ondanks het duidelijke 'leentjebuur spelen' bij andere games, een eigen plaats in de top van het platformgenre.



HAVEN: CALL OF THE KING

Een snuifje Maximo, een mespuntje Jak & Daxter, een vleugje Rayman en een scheut Crash Bandicoot. Mix dit alles met een heleboel minigames en je krijgt een beetje een indruk wat Haven is.

Ik zeg in mijn inleiding bewust 'een beetje', want om Haven af te doen als samenraapsel van alle bekende platformers van de afgelopen tijd… daar doe je het spel te kort mee. Sterker, volgens ingewijden is dit Midway's sleeperhit van 2003, anderen hebben het over een culttitel en als we de publisher moeten geloven, is Haven een all-in-one game. Een all-in-one game? Wat moeten we ons daar nu weer bij voorstellen? Het klinkt even ambitieus als twijfelachtig. Het samensmelten van genres heeft in het verleden immers niet altijd tot bevredigende resultaten geleid.
Ontwikkelaar Traveller's Tales heeft echter niet zomaar wat elementen bij elkaar gesmeten omwille van zoveel mogelijk gameplay. Want al is Haven aan de oppervlakte gewoon een fraaie actionpacked platformer, het spel heeft voortdurend verrassingen in petto.

SLAVERNIJ

Jij speelt Haven, een aandoenlijk karaktertje, woonachtig op de planeet Auria. Jouw taak is het om je volk te redden van slechterik Vetch. Deze vuige luis zag namelijk zijn kans schoon om de boel naar zijn hand te zetten toen de Koning van Auria op reis ging.
Wat is dat toch altijd dat als de meester van huis is, de achterblijvers er een puinhoop van maken? Zien we hier soms een parallel met de week dat Niels en Ed tegelijkertijd niet op de redactie waren? *(Graag details Jan – Ed.)*
Anyway, Vetch injecteerde alle bewoners met een gluiperig gif en dwong ze tot slavernij. Als 'beloning' voor het harde werken krijgen de arme stakkers iedere dag een beetje tegengif. Net genoeg om te overleven, maar steeds is een nieuwe dosis tegengif nodig. Zo heeft Vetch alle troeven in de hand.
Held Haven kan uiteraard niet werkloos toe blijven kijken. En als hij dan ook nog eens een visoen krijgt waarin wordt gesproken over de Golden Voice, een magische bel die bij het luiden de Koning bij toverslag terug laat komen, trekt hij er op uit (met in z'n kielzog de legers van Vetch).


Haven is een meester in het oj-oj'en. (Da's jo-jo'en, maar dan omhoog.)

JOJO

Haven heeft verschillende items waarmee hij kan knokken en zich verplaatsen. Om te beginnen is daar de jojo. Niet direct zo imponerend als een bazooka maar het doet zijn ding. Bovendien kan je de jojo gebruiken als Indiana Jones zweep om van A naar B te komen.
Als defence heeft hij een blauw schild. Hiermee kan hij vijandelijk vuur tegenhouden, maar het kan ook (in sluipstand) als bol om hem heen zoemen zodat Haven in stealth langs obstakels kan. Je kunt het schild ook tijdens een jump in de lucht activeren en dan, naar beneden richtend, op je tegenstanders' hoofd neer laten ploffen.

Traveller's Tales / Midway / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.havengame.co.uk



JAN

Verder is er een Mining Laser die dienst doet als schietijzer en soms krijg je hulp van Talon, een robotvogel die zich op je schouder nestelt. Hij kan bijvoorbeeld dienst doen als vlammenwerper om lelijke krabben weg te schieten.
En ik zou het bijna vergeten; ook Haven is geïnfecteerd dus het is zaak dat je genoeg antigif pilletjes verzamelt, anders leg je het loodje.

VARIATIE DELUXE

Grootste charme van Haven is de aaneenschakeling van spelonderdelen die zich allemaal zonder laadtijden laten spelen. Het ene moment spring je ouderwets van platform naar platform, het andere moment bevind je je in een onderzeeër onderwater. Dan ren je weer voor je leven in een gang omdat je bijna ingehaald wordt door een kolkende lavastroom, een half uur later rij je in een cartoony oorlogsbuggy en knal je vijanden neer. Vervolgens neem je het in een enorme arena op tegen een robot boss waarna je in je spaceship hopt op weg naar een andere planeet, en dan hebben we het nog niet eens gehad over gadgets als een jetpack, speedboot en kabelbaan...

OVERDONE

Af en toe heb je tijdens het spelen het idee dat de makers te ver zijn doorgeschoten in hun all-in-one game concept. Alsof ze tijdens de ontwikkeling van Haven een soort checklist hadden en vervolgens zijn nagegaan of alle genres er op de een of andere manier wel in zaten. Verschillende schietonderdelen met aparte kanonnen zijn bijvoorbeeld niet zo sterk. Ook zijn sommige voertuigen een kopie van eerdere onderdelen die je al hebt afgelegd. Op dit soort momenten verdringt de kwantiteit de kwaliteit en komt het allemaal een beetje overdone over. Gelukkig winnen de vernuftige ideeën en afwisseling het van de bij vlagen geforceerde stijlvorm en zul je voor het merendeel geprikkeld blijven door de aaneenschakeling van avontuurlijke sequences en mini-quests die op je pad komen.

PSYCHEDELISCH

Ook de speelwereld is er een die de verbeelding prikkelt. Af en toe heb je het idee alsof je op de platenhoes van een psychedelische Pink Floyd plaat bent beland.
De buitenlocaties zijn weids en open en je hebt het idee dat je overal naar toe kunt lopen. Dit eist zijn tol met een beetje pop-up en fog. De binnenlocaties zijn echter ware kunstukjes en vooral de lava levels borrelen je sfeervol tegemoet. Soms is het wat 'jaggy' aan de randjes maar de ambiance en de fantasie spatten van het beeld.

NIET COOL

Je kunt van mening zijn (net als kale B.) dat een held met een jojo niet cool is en ik geef toe, Haven is even wennen. Echter, als je dol bent op de feel-good vibe van Kingdom Hearts of de platformglans van Ratchet & Clank dan doe je er goed aan Haven te checken.
Haven is een titel die zijn geheimen langzaam bloot geeft en zich kenmerkt door veelzijdigheid en het open karakter. De game moet tegelijkertijd nog wel een buiginkje maken voor het zojuist genoemde Ratchet & Clank. Daarvoor mist Traveller Tales' werkstuk nét die gouden afwerking, de verfijnde controle van alle onderdelen en is de kwaliteit van enkele minigames te wisselend. Toch weet Haven als geheel absoluut te overtuigen en mogen platformjunkies deze titel niet missen. ◄


Hihihihihi, stoppen nu, ik word doodmoe van dat gekietel.


Die hebben wel getraind als J.J. , alleen niet zo gebunkerd als die gast de hele dag doet.


Helden die het gevaar ontkennen, zullen snel als gefrituurd kippetje rondrennen.


Als 't groen was, noemde ik 't een sperziebootje.


Beter één uuuuuh... in de hand dan tien in de lucht.


Stil effe met die kraan, ik geloof dat ik de call of the king hoor. Of is 't gewoon een rochelende Zuid Koreaan.


Medewerker B637 liet zich nooit ergens door afleiden. Z'n onderscheiding wegens plichtsbesef werd postuum uitgereikt.

PLAYSTATION 2 GAMECUBE

SCORE 83

GRAPHICS	8	REPLAY	8	GAMEPLAY	8

Dankzij de overtuigende, filmische verhaallijn en de lekkere actie is Bounty Hunter een gedenkwaardig Star Wars avontuur geworden met Jango Fett als dé man!



STAR WARS BOUNTY HUNTER

Na altijd maar de brave Jedi gespeeld te hebben, kunnen we nu eindelijk in de huid kruipen van een van de meest beruchte en mysterieuze karakters uit het Star Wars universum: de premiejager Jango Fett.

Het epos dat Star Wars heet, verschilt niet zo heel veel van de gemiddelde sprookjes. Het Goede overwint uiteindelijk het Kwade. En hoe cool het ook is om met een lichtzwaard door het beeld te flikflakken voor de goede zaak, de bad guys uit Star Wars spreken eveneens tot de verbeelding. Darth Vader is misschien nog wel populairder dan de brave, altijd met perfecte scheiding getooide Luke.
Het evil tintje dat in het Star Wars universum vertegenwoordigd wordt door de Dark Sith intrigeert én verleidt. Vandaar dat het een verademing is dat we nu eens eindelijk een slechterik mogen spelen: de stoere en onverschrokken Jango Fett, een levensgevaarlijke premiejager die voor de hoogste prijs iedereen inrekent, dood of levend. Een duister figuur dat opereert in schimmige buurten en omgang heeft met dubieuze personen.

TWEE VLIEGEN

Boba Fett kwam in de eerdere Star Wars films al langs maar was toen een zwijgzaam figuur gehuld in een wolk van mysterie. Jango Fett was op zijn beurt natuurlijk dé bad guy in Attack Of The Clones, waar we leerden dat Jango zijn DNA afstond voor het enorme Clone leger. Zijn zoon, Boba Fett dus, is naar Jango's exacte evenbeeld gekloond en dat maakt het cirkeltje rond. LucasArts sloot de geheimzinnige Bounty Hunter in de armen en bouwde er een game omheen.
Zo zien we in de intro hoe graaf Dooku door Darth Sidious wordt gevraagd een kandidaat te vinden als model voor een kloonleger. Een groter probleem is Komari Vosa en haar bende Dark Jedi. Dit clubje lastpakken dwarsboomt Darth Sidious' plannen. Tijd om haar uit de weg te laten ruimen.
Voor beide opdrachten is Jango prima gekwalificeerd en zo slaat Dooku de spreekwoordelijke twee vliegen in een klap. Vosa arresteren levert de premiejager een enorm geldbedrag op en Jango ruikt een fortuin. Uiteraard komen er ook andere kapers op het enorme geldbedrag af. Genoeg stof voor een avontuurlijke achtbaanrit vol actie en combat.

DUBBELE GUNS

Je speelt dus een behoorlijke bad ass die gezegend is met flink wat goodies en vaardigheden. In de premissie verlies je (tijdelijk) je jetpack maar beschik je nog steeds over tal van andere moves en wapens. Zo kan Jango lekker klimmen en klauteren. Aan een reling hangen en de reling achter je vastgrijpen, is een

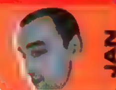

De Euro is van ons allemaal!

fluitje van een cent evenals rollen, springen en sluipen. Zit je vast? Niet getreurd, Jango brandt met zijn zaklasertje deuren en stalen plaatwerk open en je kunt weer verder.
Zeer belangrijk zijn je dubbele guns. Je kunt locken op je tegenstander en zelfs als je aan een reling hangt, kun je met één hand knallen. Een coole feature is dat je met twee guns twee verschillende tegenstanders tegelijkertijd omver kunt blasten. Vooral in combinatie met de jetpack – waarmee je tijdelijk in de lucht naar voren, naar achteren maar ook van links naar rechts (en andersom) kunt vliegen - ziet dit er super slick uit. Laat staan hoe goed het voelt om deze moves uit te voeren.
Diverse upgrades, bommen, gifpijltjes en raketten komen ook van pas, net als het sluipschuttersgeweer en je ingebouwde vlammenwerper. Doe mij ook zo'n paar handschoenen! Kortom, een lekker arsenaal en een heerlijke, simpele maar doeltreffende besturing. Minpuntje is de camera die soms net te laat de actie in beeld brengt, maar daar valt in BH mee te leven.

BOUNTY

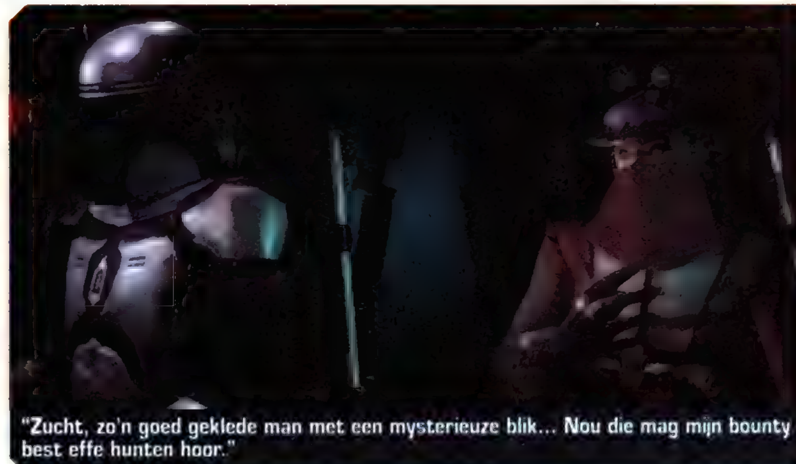
Je zou kunnen stellen dat BH dus de zoveelste spring-, vlieg- en knalgame is maar dat is dus niet zo. Het jetpack en de unieke wapens maken het verschil. Ze bezorgen je een heimelijk gelukzalig gevoel wanneer je de zoveelste stakker over de reling schiet.
Daarnaast speelt het premiejagen een belangrijke rol. Met de scanner (een groene lens die in je helm zit) kun je boeven en criminelen op een afstandje uitchecken. Vervolgens krijg je allerlei informatie over de schelm in beeld, evenals de prijs die op zijn of haar hoofd staat.

LucasArts / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.lucasarts.com




"I'm a bounty hunter, but I'm not nuts. Hahaha!"


"Sorry, ik weet dat 't net zes uur is geweest, maar één Twix of KitKat kan toch nog wel?"


"Zucht, zo'n goed geklede man met een mysterieuze blik... Nou die mag mijn bounty best effe hunten hoor."

Naast diverse uitdagende primaire opdrachten en bounties, zijn er dus secundaire bounties die je extra geld opleveren. Naast een aanzienlijke verlenging van de gameplay, geeft dit ook toegang tot allerlei leuke extraatjes en bonussen. Baddies inrekenen doe je met het whipcord waarmee je ze als Spiderman in een flits stevig vastbindt. Levende boeven leveren bijna altijd meer geld op dan dode, dus alleen maar knallen is niet altijd de juiste tactiek.

HOOGSTAAND

De game ziet er lekker uit en Jango's moves komen soepel in beeld. De Cube-versie zal wel een stuk scherper en gedetailleerder zijn, maar ook dit PS2-exemplaar wist me aangenaam te verrassen op grafisch gebied.

Waar ik helemaal over te spreken ben, zijn de waanzinnig mooie tussenfilmpjes die speciaal gemaakt zijn door de creatieve geesten van Industrial Light and Magic. Na de trend van de laatste jaren om tussenfilmpjes te doen met de ingame engine, kent BH weer eens echt ouderwetse, hoogstaande cinematics die het spel een filmisch tintje meegeven. Het vormt de beloning tussen de levels in, voor de inspanningen die je hebt geleverd. Het verhaal komt hierdoor echt tot leven en de game krijgt meteen tonnen sfeer, bovendien vult de game zo inhoudelijk fraai het gat tussen Episode I en II.

Het zal me niets verbazen als we over een paar jaar weer een Bounty Hunter game zien. Wie weet dan met Boba of andere avonturen van Jango. Deze sympathieke slechterik heeft mijn hart in ieder geval gestolen. ◄

GAMECUBE HUNTER

GameCube fans hoeven niet bevreesd te zijn. Jango Fett knalt zich binnenkort ook een weg naar de kubus van Nintendo, alleen duurt het ietsje langer dan gepland. Om de een of andere duistere reden was LucasArts niet tevreden over de Cube-versie waardoor ie geslipt is, naar januari 2003 om precies te zijn.

Cube fans krijgen overigens wel een luxere versie van Bounty Hunter. Zo belooft LucasArts een hogere framerate, high detail textures en een Jango van 7500 polygonen, in tegenstelling tot de 2700 van de PS2.


"Is dat die bounty hunter? Ik moet toegeven, die gast heeft behoorlijk wat in z'n mars. Hahahaha."


"Hé wat voel ik me opeens licht. Zeker te veel Brosjes gegeten. Hahaha."


"Uuuh, uuh; ja ik kan goed zombies nadoen hè? Mag ik nu meedoen met jullie vastbind-spelletje? Krijgen jullie allemaal een doosje Smarties."


"Oeps, schoot die gast me bijna voor m'n snicker. Hahahaha."





In een wereldstad staat het leven nooit stil. Ook niet zondagochtend om 3 uur. Moet je eens rond die tijd door de Kalverstraat lopen... (beter van niet trouwens).

MICROSOFT WIL GAMEN

Als sushi-liefhebber bij uitstek sprong ik een gat in de lucht toen de uitnodiging voor een week Tokio in de bus viel. Microsoft wilde ons namelijk een kijkje in de keuken geven van haar Japanse ontwikkelaars.

Het is geen geheim dat Microsoft het zwaar heeft in Japan. De Xbox doet het maar matig in het land van de rijzende zon en daar moet verandering in komen.
Mede daarom heeft de machtige softwarereus een aantal overeenkomsten gesloten met enkele grote Japanse developers. Tecmo, Dream Publishing en Artoon zijn gerespecteerde namen in Japan en ze zijn allemaal bezig voor Ome Bill. Hun opdracht? Enerzijds games maken die de Japanse markt veroveren en tegelijkertijd moeten diezelfde games ook in Amerika en Europa Xbox bezitters in vuur en vlam zetten.
Niet dat ik nu echt met games bezig was na een vliegreis van 13 uur. Nog diezelfde avond - nadat ik m'n koffertje in het vijfsterren hotel had gedropt - namen we in kleermakerzit plaats in een visrestaurant waar de krab, kabeljauw, sushi en forel me goed smaakte. Toen even een afzakkertje in de bar op de 56e verdieping van het hotel om uiteindelijk om 01:00 uur op het zespersoons bed neer te ploffen.

BLINX OP HERHALING

De volgende dag reisden we naar Microsoft waar we twee developers aan de tand konden voelen. Artoon over Blinx en Dream Publishing over Kakuto Chojin.
Blinx hebben we natuurlijk lang en breed gereviewed maar ik was toch wel benieuwd naar de mannen en vrouwen achter deze unieke platformgame. Blinx wordt door sommige journo's behoorlijk gedist. Ik vind dat onterecht. (meer hierover in Judge Ed op pagina 85).
Overigens is Blinx bewuster tot stand gekomen dan je denkt. Microsoft was daadwerkelijk op zoek naar een mascotte voor de Japanse markt en een kat bleek de beste keus. Een kat heeft negen levens, is wereldwijd het meeste geliefde huisdier en in Japan staat de kat symbool voor economische voorspoed en geluk.
Tijdens de presentatie en de daaropvolgende Q & A (Questions & Answers) werden veel vragen op de verlegen Japanners afgeschoten. Naar Blinx 2 werd tussen de regels door gehint. In een sequel zou het bijvoorbeeld mogelijk moet zijn om verschillende tijdbonussen samen te gebruiken. Denk aan pauze en daarna fast forward. Iedereen en alles staat seconden stil maar Blinx kan vier keer zo snel als normaal door het beeld heen rennen. De


Met name Mech-achtige games zijn rete-populair in Japan.







voordelen die dat met zich kan meebrengen, kun je zelf wel verzinnen. Maar ook andere combinaties kunnen tot mooie dingen leiden.
Van Blinx zijn we, ondanks de wisselende kritieken, voorlopig dus nog niet af denk ik.

KAKUTO CHOJIN

Na een typische Japanse lunch (rauwe vis en rijst om 12 uur 's middags), was het de beurt aan het team van Dream Publishing dat in 2000 is opgericht door Seiichi Ishii. Ishii werkte daarvoor als designer van Tobal en The Bouncer.
Zijn team, dat bezig is met een nieuwe vechtgame onder de naam Kakuto Chojin, bestond uit veel jonge, trendy gasten met rare petjes, felgekleurde korte broeken en lichtgevend haar. Toch verscholen de meeste Japanners zich grinnikend achter hun microfoon en durfde het meisje dat de sound had gedaan me niet eens aan te kijken (had ik me moeten scheren?).
Zo timide als de makers zijn, zo stoer wil de game zijn. Het werd ons dan ook op het hard gedrukt: Kakuto Chojin heeft niets te maken met cartoony karakters, blije kleurtjes en funny vechtjassen. Een lichte sneer naar DOA?
Hoe dan ook, Kakuto Chojin draait om een grimmig straatgevecht. Mys-





broeken, dames met diep uitgesneden stoeipakjes maar met een blik waar je bang van werd... deze beat'em up ademde echt een grimmig sfeertje uit.

KAAL & GEAVANCEERD

Misschien omdat de makers zich zo hebben gefocust op de karakters (ze ogen stuk voor stuk top!), zagen de omgevingen er nogal kaal uit. Geen afbreekbare muren, geen objecten waar je achter kunt schuilen of die je kunt gebruiken in een gevecht, geen muren die onder stroom staan... helemaal niks. Alleen veel spannende schaduwen en lichteffecten maar voor de rest behoorlijk kaal.

De gevechten zelf verlopen overigens erg lekker en simpel, maar er sluimert dus meer aan de oppervlakte als we de makers moeten geloven. Tegelijkertijd gaat het spel duidelijk voor arcade want de game moet simpeler worden dan DOA 3. Anderzijds is er wel wat te zeggen voor een beat 'em up waarbij je geen 165 knoppencombinaties uit je hoofd hoeft te leren. Het realisme zit 'm dan ook meer in het uiterlijk van de gevechten en de manier waarop tegenstanders reageren.

MET Z'N VIEREN

Waar ik zeer over te spreken ben, zijn de verschillende modes in het spel. Zo kun je met vier man tegelijk op een scherm met elkaar knok-

lijkt dit wél goed voor elkaar te hebben.
Een andere mode die eruit sprong was Survival waarin je tegen honderden karakters tegelijk kan vechten en moet proberen zo lang mogelijk overeind te blijven.
Helaas wilde Dream Publishing weinig kwijt over het verschil tussen de Kakuto staat en de Chojin staat waarin je vechters verkeren. De Kakuto is normaal en Chojin is een bovenmenselijke staat die je superpowers geeft. Klinkt een beetje Bloody Roar als je het mij vraagt. Lente volgend jaar weten we meer!

BIZAR

's Avonds lieten we ons gaan in het nachtleven van Tokio en ik kan je zeggen dat is behoorlijk whacky. De mierenhoop aan mensen, de duizenden mobiele telefoontjes die je op iedere hoek van de straat kunt kopen, de duizenden lichtjes en neonreclames, het voornamelijk door Amerikanen gerunde Red Light district... het is bizar.
We doken ook nog even een arcadehal in; iets dat bij Japanners nog altijd ongekend populair is. Wat nou netwerkje of online gamen? Er zitten gewoon gasten met z'n tienen op een rij elkaar in vage robot deathmatches verrot te schieten.

D JAPAN VEROVEREN

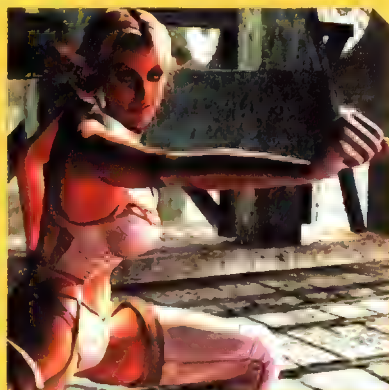
terieuze battles op het scherpst van de snede vinden plaats in donkere steegjes en bovenop daken terwijl de regen naar beneden klettert. Deelnemers vechten met rauwe emotie en hanteren stuk voor stuk specifieke vechtstijlen.
De karakters zagen er dan ook behoorlijk weird en scary uit. Kinky latex kostuumpjes, zwart lederen

Daartegen brengt Dream Publishing een geavanceerd battlesystem in stelling waarbij geen gevecht hetzelfde zal zijn. Iedere klap, trap of afweermanoeuvre heeft een andere uitwerking, afhankelijk van welke twee vechtersbazen/bazinnen je tegen over elkaar zet. Ik zeg er wel meteen bij dat het verschil mij niet direct opviel.

ken. Met vier vrienden, vier Xbox controllers, een Xbox en één game kun je dus een heleboel fun beleven. Iets dat we meteen aan een test onderwierpen en instant plezier onder de journo's opriep. De laatste keer dat je met vier man in een scherm mocht vechten, was in één Wu-Tang game voor de PSX. Die was behoorlijk gaar maar Kakuto Chojin









In tegenstelling tot in Seoul is het in Tokio volle bak in de arcades.


Lastig... als je geen keus hebt.

Zowel in de arcadehal als in de gameshops zijn de meest weirde en obscure titeltjes te vinden. Vooral gameshops hebben aparte hoekjes met erotische mangaspellen, en hardcore manga-erotiek in stripvorm wordt door iedereen gelezen als ware het de Donald Duck.
De nieuwste rage in de speelhaal is echter trommeltje rammen. Dansmatjes hebben plaats gemaakt voor grote trommels waar je dan op de maat de juiste plofjes op mag geven. Met als gevolg dat er gele en roze kuikens in beeld een dansje opvoeren. Heel weird maar een zakenman in driedelig kostuum ging helemaal uit zijn dak.



Club Sega; beroemd om z'n mega drive-in show.

DOA XTREME BEACH VOLEYBALL

Tecmo stond later die week op het programma. Niet DOA 4 maar Ninja Gaiden en DOA Xtreme Beach Volleyball zijn de grote troeven van deze Japanse ontwikkelaar de komende tijd.
Over Ninja Gaiden kun je elders in de PU lezen (ik mocht de game helaas niet spelen, bummer!) maar de volleybalgame overtrof mijn verwachtingen. Als Beach Spikers je al een hard spijkertje gaf, dan zul je van deze bizarre, maar originele ballengame helemaal rode oortjes krijgen.
De game kent opvallend veel humor en doet bij vlagen zelfs denken aan een Leisure Suit Larry avontuur. Het verhaal achter de game is er een van 'what if'. In dit geval wat als Zack uit DOA 3 het toernooi had gewonnen en met het geld naar Las Vegas was gegaan? Hij wint een fortuin, koopt een tropisch eiland, maakt er een luxe resort van en lokt alle meiden uit de DOA serie naar het eiland onder het mom van een DOA 4 vechttoernooi. Alle meiden komen naar het eiland om erachter te komen dat er helemaal niks te knokken valt. En dus zit er niks anders op om maar een lekker potje beachvolley te spelen.

LESBOBALLEN

De game heeft een bizarre lesbo-erotische uitstraling omdat je eigenlijk alleen maar schaars geklede dames in beeld ziet met voorgevels die uit nog meer polygonen zijn opgebouwd.
Je kiest een karakter en daarna is het aan jou om het eiland te verkennen om zo een vrouwelijke teammate te vinden om mee te ballen. Echter, rivaliteiten uit de DOA reeks spelen hier op dus niet iedere babe zal met de ander willen ballen. Dit kun je weer oplossen door voor elkaar zonnebrillen, armbandjes, nagellak of sexy stringetjes te kopen. Voordat je nu denkt dat het hier om een Barbie game gaat... je start met een stapel Zack dollars en kunt dat bedrag uitbreiden door veel volleybalpartijtjes te winnen. Daarnaast kun je geld winnen (of verliezen) in Zack's Casino. Naast hobbelende tieten die een balletje over het net rammen, krijg je er dus ook een complete Casino-game bij!
Met het gewonnen geld kun je







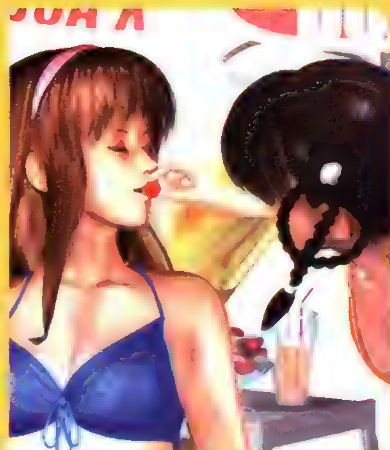
steeds duurdere accessoires kopen en de meest gewaagde bikini's. Van een diep ingesneden badpak met tijgerprint tot een zwarte string met cowboyholsters. Kinky stuff. Je kunt de meiden dus op verschillende manieren van een persoonlijk tintje voorzien. Van het kiezen van nieuwe outfits en nagellak, tot de keuze of een personage wel of niet bruin wordt in de zon. Hierbij gaat het soms mis want sommige dames vinden de kleding die je voor ze koopt misschien wel helemaal niet leuk en weigeren het vervolgens aan te trekken. Ondankbare diva's!

TIMING

Naast het hoge tamagotchi- en borstengehalte, is er natuurlijk de volleybalgame zelf, en die speelde verdraaid lekker. Je kunt even een snel partijtje spelen of het hele toernooi afwerken waarbij je steeds op een andere locatie op het eiland bent. Ieder karakter heeft voor- en nadelen. Zo kan Christie heel hard smashen terwijl Hitomi weer beter op kan zetten. Om ballen goed te plaatsen is timing een belangrijk element. Hoe beter je de bal timet, hoe meer kans je hebt op een welgemikte en onhoudbare smash.
Samenwerking met de door de computer gestuurde medespeelster verbeter je door je teammate gunstig te stemmen. Geef haar veel cadeautjes en zorg dat die bij haar smaak passen.
Begin 2003 moet deze sensuele volleyballer het licht zien, en het is nu al duidelijk dat dit in meerdere opzichten een bijzondere game gaat worden!







GBA / PSONE / PS2 / PC / NGC / XBOX / GBC
Eurocom / Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / www.eagames.nl

SCORE 80 | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | JAN

Harry Potter komt maar liefst op zeven platformen uit waaronder de GBA. Is deze Harry Pocket net zo magisch als zijn grote next-gen broers?

HARRY POTTER EN DE GEHEIME KAMER

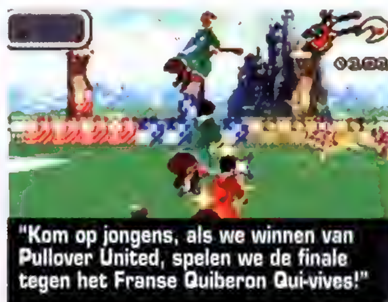
Ik blijf me toch iedere keer verbazen over de power van de GBA. Steeds als je denkt dat de mogelijkheden van Nintendo's handheld wel volledig benut zijn, perst een developer er weer een game uit waarvoor je technisch een buiging moet maken; zo ook Potter op de GBA.
Vorig jaar speelden we Harry in 2D isometrisch perspectief, dit jaar is het ...Flipendo!... als bij toverkunst 3D isometrisch. Het geeft je meer overzicht en het ziet er damn goed uit, zoals het hele spel er waanzinnig goed uit ziet. Het is alleen zo jammer dat het spel tegelijkertijd ook erg donker is en je eigenlijk verplicht om onder een lamp te gaan zitten.
Net als de next-gen versies (zie pag. 67) is deze Potter een beetje een action RPG a la Zelda geworden. Nog steeds is het veel verkennen en puzzelen maar de magische combat eist gelukkig ook een belangrijke rol op.
Daarnaast gaat het spel behoorlijk diep en is het uitgebreid. Zo kun je alle lessen op Zweinstein bijwonen, zit het spel vol met platformonderdelen, is er genoeg bij elkaar te verzamelen (kaarten, munten, snoepjes) en komen er heel wat bekende en minder bekende wezens op je pad.

BONUS

Ook Zwerkbal mag niet ontbreken, als werkt dit niet helemaal lekker. Dit hadden de makers beter wat simpeler kunnen houden in plaats van de 3D versie te hanteren. Van de zijkant of recht van boven was volgens mij veel beter geweest.
Toch is Potter een van de betere GBA-avonturen van dit moment. En als je de game bovendien in de GameCube plugt (met daarin de Cube versie van Harry), krijg je behoorlijk wat extraatjes.
Heb je een vriend of vriendin met de Cube-versie dan zit je ook goed. Door de handheld op de kubus aan te sluiten, krijg je het Forbidden Forest om in te spelen. Als je dit bos vervolgens goed doorspeelt, krijg je weer een bonuslevel op de GameCube. Beide bonuslevels zijn behoorlijk cool en niet zomaar een gimmick om de Cube aanhang gek te maken.
Tot slot kan ik nog melden dat Potter en de Geheime Kamer in het begin vrij eenvoudig is maar naarmate de game vordert, je nogal eens vast kan komen te zitten. Ook word je minder aan het handje genomen maar er zijn wel altijd karakters in de buurt waar je tips aan kunt vragen. Zodat het zowel voor de brede gamer als de veteraan leuk blijft.


"Alohamara, Paralitis, Kommiboma", natuurlijk gebruikt Harry op zo'n moment de APK-spreuk.


Zou dit nu de overspringende vonk tussen Harry en Hermelien zijn waar ik al vier boeken op zit te wachten?


"Kom op jongens, als we winnen van Pullover United, spelen we de finale tegen het Franse Quiberon Qui-vives!"

PLAYSTATION 2
Bam! / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.ubisoft.com

SCORE 65 | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 6 | BORIS

Riding Spirits is GT3 met motoren, maar dan ook echt letterlijk. Blijkbaar heeft Bam! zijn creatieve mensen voor een ander project gebruikt. Misschien moeten we daar dan nog maar even op wachten.

RIDING SPIRITS

Riding Spirits is Gran Turismo met motoren. Zo, ik ben klaar met m'n review want als je Gran Turismo kent dan weet je precies wat je te wachten staat in Riding Spirits. Niet alleen de opzet is hetzelfde, ook de menu's en de interface zien er bijna identiek uit.
Riding Spirits is zeker geen slecht spel; het is alleen volkomen ongeïnspireerde na-aperij. Maar ja, als je een van de beste games ooit tot in de kleinste details namaakt dan behoor je dus tot de groep beste games ooit gemaakt...
Tenminste dat zou je denken, maar ze zijn één ding vergeten na te maken: de ziel van Gran Turismo zit er niet in. Je hebt niet dat verbrand-rubber-op-asfalt-en-olie-aan-je-handen gevoel dat GT3 zo geweldig maakte. En daarnaast zijn auto's ook gewoon veel interessanter dan motoren, maar dat is een ander verhaal.

GEJAT

Riding Spirits is overigens wel een stukkie moeilijker dan GT. Maar daar hebben ze bij Bam! wat op gevonden. Als speler heb je namelijk een heleboel hulpmiddelen tot je beschikking. Je krijgt hulp bij het remmen en bij het hangen in de bochten en bij zo'n beetje alles behalve het sturen zelf.
Als je genoeg geoefend hebt kun je aan de slag in je garage. Je kunt nieuwe motoren kopen of oude tunen en je kunt zelfs je helm en je motorpak upgraden. Als je een lekkere bak hebt samengesteld, kun je aan de slag en staan er een hele zooi races op je te wachten, net als bij Gran Turismo.
Je kunt alle motormerken tegenkomen in Riding Spirits. Ik ben natuurlijk geen kenner maar de Suzuki's en de Yamaha's waren in ieder geval in grote hoeveelheden beschikbaar.


"Jongens, als we hier naar rechts gaan, kunnen we een rondje IJsselmeer rijden."

Een game als Riding Spirits stelt me eigenlijk zwaar teleur. Ik heb meer plezier gehad met Moto GP en ik had om de vijf minuten opnieuw dat gevoel van 'jezus, ze hebben echt alles gejat uit GT3'.
Misschien dat de die hard motorfreak hier een kick van krijgt want, eerlijk is eerlijk, zo'n game was er nog niet met motoren. Ik sla het echter lekker over en wacht tot er op dit gebied iets origineels en 'bij de strot grijpender' wordt bedacht, al zou ik op dit moment zo 1,2,3 niet weten wat. *Hé Boris; wat dacht je van een vervolg op Ducati World? - Ed*


"M'n maatje zou die reling effe opengooien. Ik zie 'm niet maar ik waag 't erop."


Als je dat bordje naar zich toehaalt, heeft je een placemat voor tijdens de pitstop.

Croteam / Gotham Games / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.gothamgames.com/sam XBOX

SKATE | GRAPHICS 7 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 7 | SCORE 70

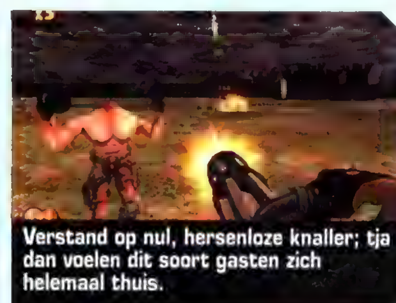
Ben je om de een of andere reden niet toegekomen aan Serious Sam's First en Second Encounter op de PC? Dan kun je ze nu in samengebundelde vorm op de Xbox spelen.

SERIOUS SAM

De cartooneske FPS Serious Sam was vorig jaar een behoorlijke hit op de PC. Het vervolg (The Second Encounter) voegde eerder dit jaar niet al te veel toe aan het eerste deel, maar stond net als z'n voorganger garant voor aardig wat ongecompliceerde actie.
De Kroatische developer Croteam is de afgelopen maanden bezig geweest om beide delen exclusief voor de Xbox samen te voegen, met als resultaat een 36 levels tellend knalfestijn. Jawel, alle levels uit de twee PC-edities zijn in deze versie verwerkt, al dient hierbij wel vermeld te worden dat sommige levels kleiner gemaakt zijn (ja ja, zelfs een monster als de Xbox moet af en toe pas op de plaats maken).
Voor het plot moeten jullie er maar even de PC-reviews op na slaan, al zul je daar waarschijnlijk ook niet veel over teruglezen. De hele verhaallijn valt namelijk te verwaarlozen. Waar het hier om draait is allerlei soorten monsters neerknallen, neersteken of door midden zagen. Kortom: verstand op nul en rennen, springen, vliegen, duiken, vallen, opstaan en weer doorgaan.

STUURT LEKKER

Om Serious Sam ook op de Xbox goed speelbaar te maken, moest Croteam natuurlijk wel flink sleutelen aan de besturing. Een FPS speelt nou eenmaal een stuk lekkerder met een muis en toetsenbord dan met een joypad.
Wel, daar zijn ze dus grotendeels in geslaagd. Er is nu een soort auto-aim in de game verwerkt die het een stuk makkelijker maakt om baddies neer te maaien. En da's wel nodig ook want er komen regelmatig meer dan 100 creeps, die zo bizar zijn dat ik ze niet eens beschrijven kan, tegelijk op je af. Het mag trouwens een wonder genoemd worden dat de framerate op dergelijke momenten niet drastisch daalt.
Wat verder ook helpt, is het gegeven dat je twee van je favoriete wapens (in totaal een stuk of vijftien, variërend van een zaag tot een kanon) onder twee buttons kan plaatsen, zodat je snel tot actie kunt overgaan wanneer je opeens omringd wordt door reusachtige monsters. '
Jammer is wel dat je niet al te snel je kont kunt keren, waardoor je vaak van achteren gepakt wordt. Erg gay. Aardig maar geen must zijn de co-op (samenwerken met een maatje) en de multiplayer. Aangezien online play pas in de volgende Serious Sam-editie aanwezig zal zijn, moet ik concluderen dat Serious Sam ook op de Xbox gewoon een hele leuke knaller is, maar dat we er waarschijnlijk pas volgend jaar écht optimaal van kunnen gaan genieten. ◀


Verstand op nul, hersenloze knaller; tja dan voelen dit soort gasten zich helemaal thuis.


Ja hoor, het is woensdag en daar heb je Zaagmans. Die komt de week doorzagen, je weet toch?


Zo, die heb effe een 'volledig dood ervaring'.

Eugen Systems / Arxel Tribe / Mindscape / Tel: 020-4953030 / http://thegladiators.arxeltribe.com PC

JAN | GRAPHICS 7 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 7 | SCORE 68

Deze game heeft niets met gevechten in het Colloseum van Rome te maken of met Russel Crowe in een opgepoetst harnas. Het is wél een opvallende action-RTS die zomaar uit het niets opdook.

THE GLADIATORS

The Gladiators heeft een bizar en campy verhaallijntje. Je speelt ruimtemarinier Callahan die door een zwart gat in een ander universum op een andere planeet terecht is gekomen. Je wordt gevangen door aliens en bad guy Commander Maximix, een gast die jou het liefst meteen standrechtelijk had omgebracht. Callahan krijgt pardon van een jonge prinses door voor haar te vechten in een enorme arena. Deze deathbowl is gevuld met joelende robots en aliens, en het veld is een gesimuleerd oorlogsgebied zoals je dat verwacht in sci-fi RTS games.
Callahan moet knokken, het publiek voor zich winnen en zo de Prinses een (politieke) zege bezorgen. Haar politieke tegenstanders Fargass en Maximix besturen de cyborgs en funky aliens die je een kopje kleiner proberen te maken. Gelukkig sta je er niet alleen voor maar vecht je met militairen die gekloond zijn uit jouw geheugen. Tsss... je moet er maar op komen.

JOKER

Tactiek speelt een grote rol al ontkomt deze game toch ook weer niet aan het tank-rush principe, zij het op een andere manier. Je vecht in een arena dus de game werkt niet met grondstoffen mijnen, basissen bouwen en researchen. In plaats daarvan draait alles om het verzamelen van powerups die jou en je team van gekloonde killers allemaal voordelen verschaffen (wapens, vuurkracht, schilden).
Daarnaast spelen zogenaamde joker cards een sleutelrol. Met deze kaarten krijg je punten waarmee je nieuwe en sterke(re) units kunt bestellen die zich dan bij je voegen. Hoe meer opdrachten je succesvol uitvoert, hoe meer kaarten je krijgt. Na een tijdje vergeet je die arena en ben je lekker een tactische RTS aan het spelen. Waarbij het vaak neerkomt op zoveel mogelijk kaarten en dus eenheden scoren om dan met een overmacht de vijand te crushen voor een overwinning.
De game oogt oké en de omgevingen zijn interactief. Al met al is The Gladiators dus best een originele game maar tegelijkertijd kon het me niet blijven boeien. Tactisch RTS-en in een enorme arena is best leuk, maar door het ontbreken van resourcen en basissen bouwen, mist het een bepaalde drive. Bovendien is dergelijke strategie zonder bovengenoemde elementen al vaker gedaan en ook veel beter; zie Myth en Ground Control.
Ik ben dus bang dat deze game een beetje tussen wal en schip valt, al zul je aan deze titel dankzij het midprice prijskaartje niet echt je vingers branden. ◀


"Lekker dan. Ik zei vanochtend nog: 'jongens ik voel 't aan m'n water, we moeten vandaag de tunnel nemen'."


Als deze gasten een ingang bewaken, krijgt zelfs een zandvlo de volle laag.

XBOX / PS2 / GAMECUBE / PSONE / PC — EA Sports / Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / www.sagames.nl

SCORE 80 | GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | JEROEN

NBA LIVE 2003

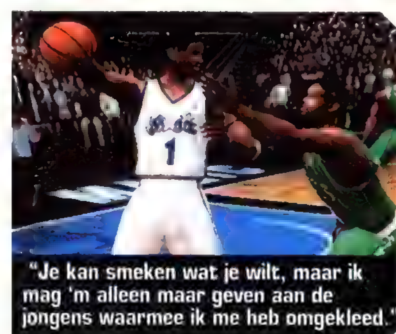
Als de bomen zijn leeggebladerd, de wind koud aanvoelt en bejaarde mannen met rode outfits zich als de grootste kindervrienden profileren, weet je dat er weer een nieuwe NBA Live game in de winkels ligt. Op de vorige versies hadden we nogal wat kritiek; heeft EA geluisterd?

Of ze naar ons geluisterd hebben, betwijfel ik maar EA heeft NBA Live wel op de schop gegooid. En eerlijk is eerlijk, de game is er op vooruit gegaan.
Bij NBA Live 2003 staat de arcade actie hoog in het vaandel. Het is een soort NBA Street in een 5 tegen 5 jasje geworden.
De gameplay is snel, explosief en heerlijk simpel. Weg is dat verschrikkelijke playbook met die verschillende aanvallen. Nu kun je met één druk op de knop kiezen uit vier verschillende aanvallen, te weten; 3-point, pick-and-roll, isolation (one on one) en post-up. Lekker simpel en indien goed uitgevoerd ook nog eens doeltreffend. Deze quickplays gelden ook als je on defense staat. Dan kun je kiezen uit: zone, man to man, full court of double team.

FREESTYLE

De plays zijn echter meer een A.I. instelling dan dat het daadwerkelijke aanvallen zijn. Zo zal bij 3-point iedere schutter buiten de driepuntlijn gaan staan en bij isolation zal er ruimte gemaakt worden voor een één tegen één aanval.
De Franchise mode biedt voor de liefhebbers een heerlijke optie waarin je zaken moet doen om spelers te behouden en nieuwe spelers aan te trekken (drafts).
Maar ook de gamer die alleen maar voor het spelletje zelf gaat, komt helemaal aan zijn trekken. De controls zijn namelijk behoorlijk opgepoetst en met name de Freestyle controle (rechterpookje) is heerlijk. Ditmaal geen last meer van spelers die cross-overs uitvoeren en dan dankzij het random trucje over de zijlijn hobbelen.
De Freestyle controle geeft je meer controle over de schijnbewegingen en met een paar keer oefenen heb je het onder de knie. Zo tover je de vetste tricks uit je mouw om het vervolgens af te maken met een spetterende dunk.
Als laatste beland ik bij een puntje van kritiek, want juist die net genoemde trucjes stellen je in staat om iets té makkelijk door de defensie heen te sneaken. Hoewel kritiek, het hoort nu eenmaal bij de arcade-feel van deze game. Een game die er tevens superbe uitziet en heerlijk speelt maar misschien voor de die-hard b-ballers iets té arcade is. Zij kunnen wellicht beter wachten op NBA2K3, al is het nog de vraag wanneer die het daglicht ziet.


De NY Knicks maakten vaak gebruik van hun geheime installatie om de basket te verplaatsen.

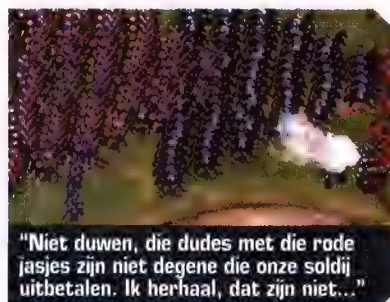

"Je kan smeken wat je wilt, maar ik mag 'm alleen maar geven aan de jongens waarmee ik me heb omgekleed."

PC — GSC Game World / CDV / Mediamix / Tel: 023-5400595 / www.cossacks.de

SCORE 75 | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7 | SKATE

COSSACKS: BACK TO WAR

Liefhebbers van Cossacks: European Wars hebben er na The Art Of War een tweede expansion pack bij. Kan alleen maar mooier, groter en beter worden toch?


"Niet duwen, die dudes met die rode jasjes zijn niet degene die onze soldij uitbetalen. Ik herhaal, dat zijn niet..."


"Alarm! Een gat in de boot; maak er snel nog een dan kan 't water er weer uit!"

Om maar meteen de vraag uit het introotje te beantwoorden: Back To War is inderdaad groter en beter geworden. In grafisch opzicht heeft ontwikkelaar CDG echter niet al te veel verbeteringen doorgevoerd. Waarom zouden ze ook; BTW kan weliswaar gespeeld worden zonder European Wars, het is en blijft een add-on. Boeit verder niet, want de game heeft gewoon een goed verzorgd uiterlijk. Net als 't mijne, zeg maar (Ed, laat hier even wat ruimte vrij zodat peeps even kunnen lachen).
De vraag is natuurlijk of deze add-on genoeg nieuwigheidjes met zich meebrengt en interessant genoeg is voor zowel de Cossacks-fans als de RTS-liefhebbers in het algemeen. Nou, dat is vooral voor de eerste groep het geval. Als je vertrouwd bent met de gameplay en achtergronden van European Wars en The Art Of War, zullen de vernieuwingen je ook sneller opvallen natuurlijk. Toch denk ik dat genoeg gamers zich aangetrokken zullen voelen tot deze game, want het naspelen van Europese veld- en zeeslagen met onder meer de Hollanders is een uiterst interessant gebeuren.

KAMELEN

Nieuw in BTW zijn onder meer de toevoeging van Zweden en Hongarije, waarmee het aantal landen op twintig komt. Beide landen hebben elk ook vier nieuwe units tot hun beschikking en ook een aantal andere landen hebben er nieuwe units bij. Zo kunnen de Turkse en Algeriaanse Bedoeïnen nu ook op kamelen ten strijde trekken.
Natuurlijk is het niet alleen een kwestie van strijd leveren, er dient ook in het eigen kamp volop gewerkt worden om de toko draaiende te houden. Dat verhaal is wel zo'n beetje bekend: laat de lokale bevolking hout en steen hakken, goud, steenkool en ijzer mijnen, gebouwen in elkaar timmeren en zaaien en oogsten. Daar kun je dan vervolgens weer meer units mee creëren, upgrades toepassen, je weet wel, de hele reutemeteut.
De game opties zijn verder niet veel anders dan voorheen. Singleplayer (wel honderd missies), Campaign, Editor en een uitgebreide Multiplayer. Netjes zoals het hoort dus. Ook netjes is de opbouw van de game. Je krijgt in principe genoeg tijd om een goed beschermd gebied te scheppen alvorens de vijanden je komen lastigvallen. En die battles hè, tja, dat is en blijft een spektakel om te zien, met soms vele honderden, zoniet duizenden musketiers, ridders en kanonnen in aktie op je scherm.
Kortom: de formule is onveranderd gebleven, maar Back To War geeft, mede vanwege de toevoeging van nieuwe landen, units en features de RTS-liefhebber net als de twee vorige edities gewoon weer waar voor z'n geld.

Capcom / Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / www.capcom.com

PLAYSTATION 2

BORIS

GRAPHICS 8 REPLAY 7 GAMEPLAY 7

SCORE 72

Ondanks de opvallende graphics blijkt er onder de motorkap van Auto Modellista maar weinig bijzonders te schuilen. Een matig racertje met een boel toeters en bellen.



AUTO MODELLISTA

Weer een nieuwe racer uit het land van de rijzende zon? Het moet niet veel gekker worden met die gasten daar, want wat ze deze keer weer hebben bedacht....

Cell shading is het toverwoord van Auto Modellista. Deze game maakt helemaal gebruik van de plotseling populaire techniek waarbij hele games eruit zien als Manga comics. Ik vind het persoonlijk een dope feature maar zoals dat zo vaak het geval is, gaan developers dan ineens massaal op zoek naar concepten waarop ze deze nieuwe technieken kunnen toepassen en hobbelt de gameplay er maar een beetje voor spek en bonen achteraan. Zo ook met deze nieuwe racer van Capcom.
Het draait eigenlijk maar om twee dingen bij Auto Modellista: de graphics en het tunen van je auto.

TUNE IT

Het tunen van je auto is iets dat in Japan ongekend populair is. Op elke straathoek vind je shops waar je de nieuwste shit voor jouw merk kunt kopen.
In games werkt het ook altijd erg goed maar de tune features van Auto Modellista zijn echt ongekend. Spoilers, spiegels, stickers, velgen, uitlaten en weet ik veel wat voor extra's. Het is echt de bomb maar het racen zelf stelt echt bitter weinig voor. Je moet echt een debiel zijn om niet elke race te winnen want het spel is achterlijk makkelijk. Dat komt ook doordat je niet echt over de kop kunt vliegen en je, als je tegen een vangrail knalt, nauwelijks snelheid verliest.

CARTOON STIJL

Opvallend is het feit dat de framerate niet echt schijnt te profiteren van de cell shading techniek. De bekende PlayStation jaggy's steken opnieuw de kop op en het gevoel van snelheid wordt volledig de nek omgedraaid door het gebrek aan details in de textures.
Dit heeft Capcom proberen te compenseren door een soort cartoony streepjes achter de auto's te zetten en witte vonken onder de banden vandaan te laten schieten. Hierdoor krijg je een soort stripachtig gevoel van snelheid. Het is op het eerste gezicht een beetje vreemd maar het werkt wel.
Bochten worden ver van tevoren aangegeven met enorme borden die zelfs Stevie Wonder niet kan missen. Het ziet er allemaal een beetje kunstmatig uit maar je moet bedenken dat het hier eigenlijk alleen maar draait om het opbouwen van je auto en het racen komt duidelijk op de tweede plaats.
In Japan is er overigens een zwaar succesvolle multiplayer feature die in de Europese release niet terug te vinden is. Begrijpelijk want de PlayStation is hier nog niet online. Gelukkig is er een mooie Two-player Splitscreen mode om het een beetje goed te maken.

MOOIE RACER

Auto Modellista is een fraai ogende racegame die de hardcore raceliefhebbers vermoedelijk teleur zal stellen, voor hen is het spel gewoon te makkelijk.
Neemt niet weg dat het tunen van de auto gewoon super vet is; daar raak je niet snel op uitgekeken.
Dat geldt echter niet voor de graphics, want hoe mooi die ook mogen zijn; je moet wel echt van Manga houden om deze cell shaded shit te kunnen waarderen. Het heeft zeker z'n charme maar er zijn games waar het beter tot zijn recht komt dan bij deze Auto Modellista. ◄


Maandenlang had Robbedoes geoefend op de snelwegen rond z'n woonplaats. Zou hij goed genoeg zijn voor de grote race op het echte circuit?



Robbedoes wist echter niet dat ook de Dark Master van plan was mee te doen.


Op het nippertje wist onze held aan een aanslag te ontsnappen.


Op hulp van Kwabbernoot hoefde Robbedoes niet te rekenen, die was natuurlijk weer hopeloos verdwaald.



Eindelijk was het zover. De grote race. Met nog twee ronden te gaan, lag Robbedoes voorop. Tot opeens...
WORDT VERVOLGD.

VETTE KORTING

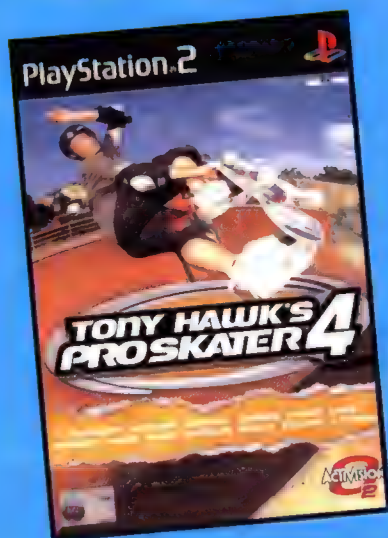
VOOR NIEUWE ABONNEES

BIJ EEN ABONNEMENT OP



TONY HAWK PRO SKATER 4

VOOR PS2 / XBOX / NGC / GBA OF PSX



NEEM NU EEN ABONNEMENT
EN KIES ALS WELKOMSTGESCHENK
TONY HAWK PRO SKATER 4
EN BETAAL SLECHTS € 33,60 +

- € 25,- VOOR DE PS2/XBOX/NGC VERSIE
- € 17,50 VOOR DE GBA VERSIE
- € 10,- VOOR DE PSX VERSIE

OF

MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN

VOOR PC



NEEM NU EEN ABONNEMENT
EN KIES ALS WELKOMSTGESCHENK
MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN
EN BETAAL SLECHTS € 33,60 +
€ 15,50 VOOR DE PC VERSIE

JE KUNT OOK KIEZEN VOOR EEN EENMALIGE KORTING. JE BETAALT DAN SLECHTS € 28,- VOOR 12 NUMMERS (2 GRATIS)

WOON JE IN BELGIË EN WIL JE EEN ABONNEMENT OP POWER UNLIMITED, BEL DAN: 02-7762233.

ABONNEREN KAN OOK VIA WWW.POWERWEB.NL



BEN JE AL ABONNEE VAN POWER UNLIMITED, MAAR WIL JE TOCH EEN VAN DEZE VETTE AANBIEDINGEN SCOREN? GA DAN NAAR WWW.POWERWEB.NL/ABOKADO VUL JE GEGEVENS IN EN MISSCHIEN WIN JE WEL EEN VAN DEZE DOPE GAMES!
DEZE MAAND GEVEN WE ER 5 WEG!

VUL DE KAART IN OF BEL: 023-5566789 OF GA NAAR WWW.POWERWEB.NL

Eurocom / Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / www.eagames.nl PC / GBA / GBC / PSONE / PS2 / XBOX / NGC



JAN

GRAPHICS 8 REPLAY 8 GAMEPLAY 8 — SCORE 83

Iedereen die Potter en magische sprookjes een warm hart toedraagt, mag De Geheime Kamer niet missen.



HARRY POTTER EN DE GEHEIME KAMER

Flipendo! Flipendo! Flipendo! Is Jan gek geworden? Nee, hij denkt alleen dat hij een tovenaar is en gebruikt Ed's afgeknaagde potloden als toverstokjes. Ja, dat krijg je als je te veel met de nieuwe Harry Potter speelt.

Het wijsneuzige tovenaarsleerlingetje met het brilletje is terug. En iedereen op de redactie was blij. Iedereen? Nee, één redacteur zonder fantasie heeft niks met gnomen, zwerkbal en Zweinstein... J.J. digt Harry niet. Maar J.J. trekt wel meer niet; RPG's, draken, trollen, orcs... je hoeft er bij hem niet mee aan te komen.
J.J. vertegenwoordigt wat dat betreft een groot deel van de PU-lezers die zichzelf te mans vinden voor Harry Potter. Toch is de rest van de redactie behoorlijk positief over Mister Flipendo. Boris heeft alle boeken gelezen, Jurjen heeft de Engelse versie in Amerika gekocht, Ed leest z'n kinderen elke avond voor uit het tweede boek, Niels heeft de serie alvast voor Nick aangeschaft en Jan zat natuurlijk in z'n korte broek vooraan bij de filmpremière.
Waarschijnlijk is het veel cooler om op het schoolplein te zeggen dat je Vice City aan het spelen bent, maar Harry is dit jaar echt behoorlijk goed bezig.

TWEEDE JAAR

Harry zit in zijn tweede jaar en beleeft weer allemaal dolle avonturen met vrienden Hermelien, Ron, Hagrid en Hedwig.
Als je het spel een tijdje aan het spelen bent, besef je dat het nogal wat Zelda trekjes heeft (zeker qua besturing) en dat zal menigeen als muziek in de oren klinken.
Naast het bekende verzamelen van Smekkies en tovenaarskaarten, punten scoren voor je Huis en Zwerkbal spelen, kent Harry nieuwe elementen, nieuwe spreuken en heel veel nieuwe locaties. Zo kan hij deze keer ook sneaken en zich stilletjes tegen de muur drukken als een echte Solid Snake.
Het spel zit daarnaast boordevol minigames en als een schooldag voorbij is, kun je op je gemak de boel verkennen voor nog meer punten en te ontdekken geheimen.
Het spel volgt in grote lijnen het boek en de film, waar Eurocom allerlei vernuftige gameplay elementen doorheen heeft geroerd.
Uiteindelijk draait alles natuurlijk om de geheime tombe diep onder de school en de Kwade magische krachten die voor allerlei bizarre gebeurtenissen zorgen.



"Kun je zien dat ik een puist heb?" (Proeve van Uitzonderlijke Intelligentie en Superieure Toverkracht). [NGC]



Wisten jullie dat: om nog te mogen vliegen mag je maximaal maar drie boterbiertjes of twee Violierwijntjes op hebben. [NGC]

ZWEINSTEIN

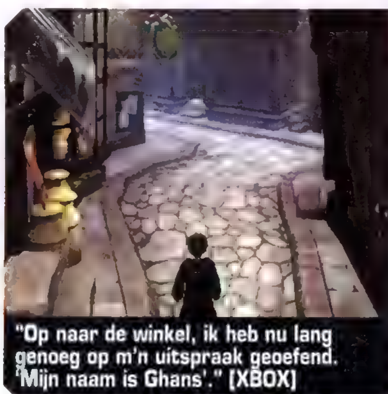
Het zal je direct opvallen hoe kleurrijk Harry's tweede avontuur er uitziet. Vooral de GameCube versie is zo vol van kleur dat je er spontaan blij van wordt maar ook de Xbox en de PS2 versies ogen fraai.
Zweinstein komt echt prachtig tot leven waarbij de bewegende trappen, de enorme hal met schilderijen, de vele kamers en vertrekken en de spannende lichteffecten voor de perfecte Potter sfeer zorgen.
Harry zelf ziet er overtuigend uit in zijn tovenaarscape en de bekende karakters uit de film pik je er meteen uit. De sfeer van dag en nacht is eveneens goed getroffen. Als Harry 's nachts uit zijn bedje sluipt (en niet om te plassen) krijgt het spel een donkerder tintje - net als in de film – en kom je voor heel wat memorabele momenten te staan.
Daarnaast is De Geheime Kamer veel uitgebreider dan deel 1, er is gewoonweg veel meer te doen en de locaties zijn groter van opzet.
Gamers die alle consoles thuis hebben staan, raad ik de Cube versie aan omdat je daar een GBA link mee hebt. Plug je je GBA in de GameCube dan kun je een aantal exclusieve locaties en minigames unlocken. Kortom, Harry slaagt met vlag en wimpel voor zijn tweede schooljaar!

NEDERLANDS

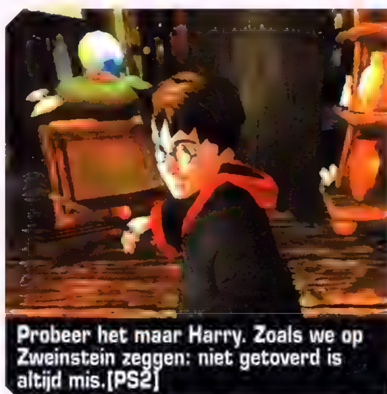
De Potter games die hier in de winkel liggen zijn compleet in het Nederlands. Ik moet zeggen dat de voice-acting redelijk gedaan is maar na de Engelse review versie gespeeld te hebben, is het gesproken Nederlands voor mij persoonlijk een stapje terug. Je mist hierdoor toch de typisch Engelse sfeer die juist bij Potter zo kenmerkend is. Het is niet de real thing. Ik vind het een gemiste kans van EA dat ze de speler niet de keuze laat om tussen Engels en Nederlands te kiezen. Hopelijk doen ze dit volgend jaar wel.



Ja Harry, je moet snel zijn want alleen nog vandaag is bij SpecSavers het tweede montuur gratis. [PC]



"Op naar de winkel, ik heb nu lang genoeg op m'n uitspraak geoefend. 'Mijn naam is Ghans'." [XBOX]



Probeer het maar Harry. Zoals we op Zweinstein zeggen: niet getoverd is altijd mis.[PS2]

XBOX

SCORE 90

GRAPHICS 9 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9

UC is pure klasse. Niet uniek, wel erg mooi, uitdagend, afwisselend, lekker lang houdbaar, waanzinnig leuk... en straks met Xbox Live nog veel vetter!



UNREAL CHAMPIONSHIP

Na TimeSplitters 2 is er weer een dikke shooter uit voor de zwarte doos van Ome Bill. Is Unreal Championship het ultieme fragfest voor de Xbox?

Het zal niemand ontgaan zijn; UC lijkt verdacht veel op UT 2003. Toch zijn het by no means dezelfde games. Beide titels zijn simultaan ontworpen en de PC-versie kreeg begrijpelijk voorrang. Begrijpelijk aangezien een groot deel van UC leunt op Xbox Live en dat gaat pas volgend jaar maart in Europa van start. Straks dus ratelen met Xbox Live en nu alvast in multiplayer.
Je kunt in een splitscreen met drie andere maten elkaar of bots (computergestuurde characters) neerknallen. Of in singleplayer samen met bots verschillende sportief aangeklede modes afwerken. Dan speel je met een team van vijf ander bots in de campagne. Iedere bot heeft drie eigenschappen te weten Agility, Endurance and Strategy en daaraan gekoppelde stats. Bovendien hebben ze voorkeur voor een vrije rol, de verdediging of de aanval. Met dit team schiet je diverse levels en vijanden door tot je uiteindelijk champ bent.

DEATHMATCH

De singleplayer van UC is best cool maar ik denk dat 90% van de gamers na verloop van tijd alleen nog maar op Xbox Live of Instant Action klikt. En ik (J.J.) kies dan als self-proclaimed Rambo voor de Deathmatch-mode. Terwijl Jan eerder voor Bombing Run of Capture The Flag gaat.
De maps in Deathmatch zijn fantastisch vormgegeven en zeer afwisselend. Alhoewel je meestal indoor vecht, zijn er meerdere open terreinen waarin de max gevraagd wordt van je snelheid en richtvermogen en de snipe-freak (camper) zich zeker thuis zal voelen.
De indoormaps zitten weer vol objecten waarachter je je kunt verschuilen, veel hoogteverschillen voor een snufje tactiek en veel sluip-door-kruip-door gangetjes om snel weg te komen. Sommige maps zijn zo groot dat de vier bots die er standaard in geplant worden, haast onvindbaar zijn; je bent dan (te) lang aan het zoeken. Gelukkig kan dat aangepast worden.
Minpuntje is dat je niet ziet hoeveel kills je hebt. Wel hoeveel je voor of achter staat. En wil je dat bekijken via de zwarte en witte knop, dan kun je wel gewoon geraakt worden. Strange.

MODES

UC kent verschillende modes. Deathmatch, Team Deathmatch en Capture The Flag spreken voor zich. Dan is er nog de Double Domination (twee zones moeten aan jou team toebehoren) maar de leukste vind ik (Jan) Bombing Run.
Deze mix van CTF en Speedball is een welkome aanvulling. De combi vijanden killen en goals scoren werkt zeer bevredigend. Deze modes speel je in watertandend mooie omgevingen gevuld met super high-res textures.
Alleen jammer dat ze, enkele kleine aanpassingen daargelaten, letterlijk hetzelfde zijn als de PC maps. Een paar unieke werelden of karakters had dit spel - wat betreft het eigen, uiterlijke jasje - zeker goed gedaan. Tegelijkertijd zit het jasje verdraaid lekker want de effecten, maps en overall looks zijn een lust voor het oog.

XBOX LIVE

UC wordt natuurlijk pas echt fun als je een stel onbekende gasten (of vrienden) kapot maait. Xbox Live is dan jouw ding. In totaal kunnen zestien man tegelijk op de map rondrennen.
Gasten die nu panikeren, kan ik geruststellen; Xbox Live werkt makkelijker dan online gaming op PC. Scroll in het startmenu naar Xbox Live, aanklikken, bepaal welke type game je wilt spelen, tegen wie en hoppa, je gaat loos. Geen gezeur met ping of patches, aangezien de breedbandaansluiting vrijwel onder alle omstandigheden een snelle verbinding garandeert.
Op XO2 in Sevilla hebben we er al even mee kunnen stoeien en dat was behoorlijk dope. Zeker met de headset op je kop waarmee je met vrienden tactieken kunt bespreken of met een verdraaide stem de zieke psychopaat uithangen.

CONSOLE KNALLEN

UC is lastiger dan UT. De wapens en health liggen niet voor het oprapen, waardoor je verstandiger moet omgaan met je guns en gezondheid. De nadruk in UC ligt nog meer op tactiek als bij grote broer UT 2003. Een keuze die bewust gemaakt is vanwege het feit dat de PS2 controller de echte razendsnelle, panische shooter-melee net niet aankan, daarvoor kun je niet snel genoeg richten.


"Hoooooo, dat ding gaat bijna met me op de loop. Hahahaha."



Digital Extremes / Epic / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.unrealchampionship.com

J.J. JAN

De fragrate ligt dus een tikkie lager, het gevoel van spanning hoger.
Wij hebben daar geen moeite mee; shooten op de PC kan en mag je niet vergelijken met shooten op de console. En gelukkig zijn er developers die dat gaan inzien en de gameplay aanpassen aan de mogelijkheden van de controller.
Wat wel behoorlijk lastig is, zijn de special moves en double jumps. In het heetst van de strijd raak je bijna verstrikt met je vingers. Verschillende combinaties uitvoeren met de analoge stick terwijl je tegelijkertijd van wapens wisselt, een jump maakt en je vijanden omver knalt, vraagt een absurde vingervlugheid.

A.I.

Een spel als UC, dat zo zwaar leunt op het simuleren van multiplayer gevechten, staat en valt bij een goede A.I. UT op de PC zette op dat gebied de standaard, Halo deed hetzelfde op de console. UC kun je zien als een mix tussen de twee.
Op de eerste twee moeilijkheidniveaus (Novice en Skilled) houdt de A.I. van de bots rekening met het feit dat richten met de controller gewoon wat langzamer gaat als richten met de muis en dus blijven de CPU's soms wat langer staan dan je wellicht gewend bent op de PC. Verder 'strafen' ze wat minder wijd, zodat je ze wat sneller kunt raken.
Op Masterfull niveau wordt een treffer al stukken moeilijker terwijl het in Godlike vrijwel onmogelijk is om te winnen. De CPU's stuiteren dan als opgepepte gabbers door het beeld.

Wat doet de A.I. nu precies? Vier dingen (in Masterfull en Godlike dat is want in de eerste twee modes laat Epic de CPU's bewust 'fouten' maken): ze bewegen veel, ze maken gebruik van objecten om achter te schuilen, ze kijken naar het wapen en de health die jij hebt en vervolgens naar hun voorraad en ze gaan op de loop als ze zelf weinig health bezitten en proberen dan het gevecht te ontwijken.
Wil je dus kans maken op winst in de moeilijkste twee modes dan is het zaak de maps helemaal te leren kennen, de objecten goed te gebruiken en veel te bewegen. De PC-freaks zullen begrijpen wat we bedoelen.


Respect voor die gast. Die gaat zich op zeker plaatsen voor de Unreal Championsleague.


Daar wil je niet naast liggen als ze in de overgang is. (Opvliegers, je weet toch?)


"Oeps, dit loopt uit de hand. Denk dat ik me maar effe in m'n eigen voet verschuil."

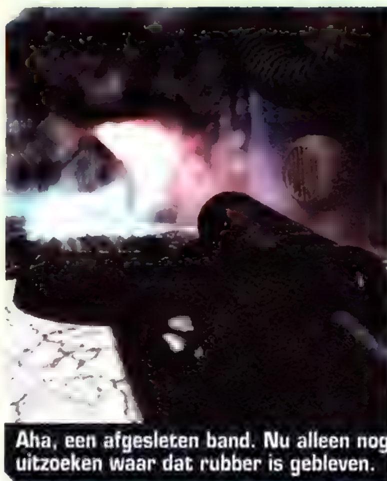
CONCLUSIE JAN

Iedereen die de Xbox en shooters een warm hart toedraagt kan niet om UC heen. Het is een achtbaan van actie.
Qua looks, gameplay, modes, rassen en planeten is het nagenoeg allemaal van de PC geleend en had ik graag wat meer unieke elementen gezien. Toch is de game een retespannend knalfestijn waarbij de adrenaline doorlopend door je lijf giert.

CONCLUSIE J.J.

UC is een klasse game. Fraai vormgegeven, extreem uitdagend, afwisselend en uiterst lang houdbaar. Het allermooiste vind ik dat Epic UT 2003 niet rechtstreeks heeft gepoort.
Men heeft ingezien dat de shooteractie op PC niet met een controller gaat en dus het tempo en de gameplay aangepast.
Denk nu niet dat UC de slappe versie is van UT 2003, nee, het is een andere versie van die game geworden en dat maakt een wereld van verschil.


"Heerlijk die vloerverwarming, en ik heb nu ook geen last meer van natte aambeien."


Aha, een afgesleten band. Nu alleen nog uitzoeken waar dat rubber is gebleven.


Ongelooflijk, dat mannetje staat gewoon z'n gebit te reinigen. Zeker Paulus de floskabouter.


Elke keer als ik die gozer zie, loopt ie weer een stukkie krommer. Zeker ook een vrouw en twee kinderen...



LUCASARTS SHOWT L

Tripjes naar het buitenland zijn leuk, maar kosten developers klauwen met geld. Dat kan anders, dachten ze in San Francisco. En dus kwam de pers niet naar LucasArts, maar kwam LucasArts naar de pers...

Tja, ze kunnen niet iedereen naar San Francisco sturen (alleen de topbladen natuurlijk; zie PU 12) en dus was vrijwel iedereen uitgenodigd om naar de LucasArts presentatie in Breda te komen.
Omdat er ook games aan bod zouden komen die Jurjen vorige maand in Californië nog niet gechecked had, stuurde Niels de lopende Star Wars encyclopedie Jan op pad om te kijken wat LucasArts deze keer in de aanbieding had.
Op het menu stonden de action-adventures RTX Red Rock en Indiana Jones & The Emperor's Tomb, alsmede de RPG Star Wars: Knights Of The Old Republic.
Vooral die laatste is nu al mijn persoonlijke favoriet omdat niemand minder dan BioWare achter dit kunststukje zit. Je weet toch; de mannen achter Neverwinter Nights en de Baldur's Gate serie.

INDY ACTIE

Als eerste was het de beurt aan de man met de hoed en de zweep. Kortom, de meest sympathieke en stoere archeoloog van het filmdoek: Indiana Jones.
Volgens mij had Jurjen tijdens de presentatie in San Francisco nog een dikke kater van de vorige avond, want om de game in acht regeltjes af te doen met 'geef de fans wat ze willen...' dat vind ik persoonlijk wat ongenuanceerd (op dit moment krijg ik een boos telefoontje uit Assen).
Toegegeven, voor het nieuwe Indy avontuur stapt LucasArts duidelijk af van de old skool point & click adventures van weleer. Men kiest beduidend meer voor arcade-actie en daar kun je het mee eens zijn of niet.
De reden voor deze move klinkt plausibel. De Indiana Jones films zitten vol met vechtscènes, wilde achtervolgingen, shoot-outs en confrontaties, iets dat in de vorige adventures altijd minimaal aanwezig was. Wie herinnert zich niet de grappige vuistgevechten in de klassieker Indiana Jones & The Holy Grail? Het spel zelf was op en top adventure maar de knokpartijtjes zorgden voor een frisse afwisseling.









BUFFY JONES

In The Emperor's Tomb zal combat een (veel) grote(re) rol spelen, al worden ook de avonturiers niet vergeten. Platformelementen (waarbij Indy zijn leren zweep menigmaal laat knallen) en puzzels houden je grijze massa bezig, terwijl je je oerdriften kunt botvieren met knokken en schieten.
Hierbij hebben de makers hulp gekregen van The Collective, de ontwikkelaar achter de Xbox game Buffy - The Vampire Slayer. LucasArts was zeer onder de indruk van de vechtmoves uit die game... dat wilden ze voor Indy ook.
Het gevolg is een archeoloog die met zijn vuisten ferme klappen uitdeelt. Met name knokpartijen in kroegen en bij opgravingen zorgen voor veel vertier. Tafels en stoelen kunnen kapot waarbij het gebroken meubilair zowel door Indy als diens tegenstanders gebruikt wordt als slaghout. Maar ook met een schop, een bot kapmes of een klapstoel kan flink gemept worden.
Wie nu denkt dat deze game verworden is tot een nieuwe Double Dragon... relax, zo ver gaan de makers ook weer niet. De vele architectonische en culture hoogstandjes zullen het archeologenhart sneller laten kloppen.
Ook het nodige klim en klauterwerk ontbreekt niet, waarbij venijnige boobytraps je reflexen tot het uiterste testen. Valluiken, afbrokkelende platformen, slinger-met-zweep puzzels, bewegende muren, spiesen die uit plafonds en schuivende vloeren komen... it's all there!
Indy komt volgend jaar maart uit op PC, Xbox en PS2.

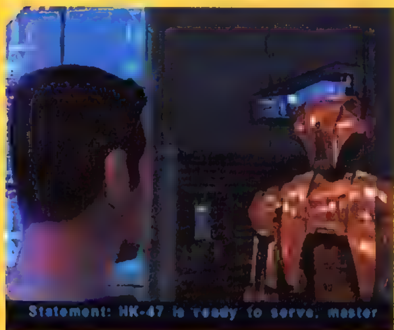


DE OUDE REPUBLIEK

Een titel waar ik persoonlijk al tijden naar uitkijk is Knights Of The Old Republic. Een Star Wars RPG die zich vierduizend jaar voor Episode I afspeelt.
Het zijn andere en vooral roerige diepe RPG in een Star Wars setting, alleen een die we nog niet kennen en waar dus van alles mogelijk is.
De game laat de speler zelf kiezen hoe diep hij of zij wil gaan. Zo kun je (net als in meeste PC RPG's) al

ENTE-TRIO

tijden, de Dark Jedi zijn zeer talrijk en vormen een gevaarlijke tegenstander op je lange, lange reis. Ik zeg bewust lang want LucasArts beweert dat dit een van de meest omvangrijke games wordt die ze ooit hebben gemaakt. Denk aan een je statistieken zelf bepalen en invullen, of je kiest voor een vooraf vervaardigd karakter. Hetzelfde geldt voor het uiterlijk van je held of heldin. Kies een karakter dat je aanspreekt of ontwerp je eigen tronie.
Deze dubbele benadering werkt ook voor de gameplay. Je kunt hack & slash te werk gaan, of pauzeren tijdens combat om tactieken aan te passen of je party bij te sturen. Het vechten (o.a. met lightsabers en dubbele lightsabers) gaat in verkapt real-time. Het gaat omstebeurt, maar het zier eruit alsof het in real-time gebeurt, en 't speelt ook zo. Zeer fraai dus, net als de superieure looks van de game die de grafische power van de Xbox volledig opzuigt. Erg indrukwekkend, super high-res en vol grafisch imponerende effecten.
Opvallend is dat de game twee eindes kent: een Jedi einde (goed) of een Dark Jedi einde (kwaad). Na 80% van het spel gespeeld te hebben moet je een beslissende keuze maken die bepaalt of je een Jedi of een Dark Jedi wordt. De laatste 20% van de game is in beide gevallen totaal anders.





Tijdens de game kun je ook al goed en bad keuzes maken. Bijvoorbeeld door mensen - die jou eerder nog op weg hielpen - meedogenloos te vermoorden. Of door beesten op te blazen terwijl je ze ook kan verdoven. Doe je veel bad dan zal je een gemene look krijgen, terwijl een goede Jedi steeds breder en goedaardiger gaat glimlachen.
Knights Of The Old Republic verschijnt eerst op Xbox (lente 2003) en een paar maanden later op PC.

RODE ROTS

De verrassing van de dag was RTX Red Rock. Een action-adventure die me behoorlijk in zijn greep kreeg. Deze game ademt enerzijds die oude LucasArts adventure sfeer uit, maar weet anderzijds toch behoorlijk inventief voor de dag te komen. De game heeft wel wat van The Dig weg maar dan in een supermodern jasje. Jij speelt E.Z. Wheeler, een Radical Tactics Expert die met behulp van een multifunctionele robotarm en dito oog heel wat storingen oplost, machines repareert, omgevingen scant en vijanden aankan. Jouw taak is een kolonie op Mars te onderzoeken om daar allerlei opdrachten tot een goed einde te brengen.
Uiteraard zijn er ook aliens (een soort robots) die op zoek zijn naar bepaalde Stones van een vroegere beschaving. Deze stenen geven de bezitter enorme powers.
Doordat je lichaam is uitgerust met heel wat mechanische stuff, kun je terugvallen op flink wat gadgets. Zo kun je je oog in vier verschillende modes zetten waardoor je door muren heen vijanden kunt scannen, objecten ziet oplichten of in bioscan informatie verzamelt van de ruimtes waarin je verkeert.
Je robotarm is helemaal handig en bovendien upgradable; je kunt er allerlei verschillende hulpstukken op zetten. Zo heb je het ene moment een zoemende laser, dan weer een grapple hook, daarna een stunner en voor je het weet een lockpick. Een soort hightech Zwitsers zakmes dus. Hierdoor combineert de game adventure en shooting op frisse wijze, smaakvol gedipt in een cartoony maar erg spannend science-fiction sausje.
Een andere geinige feature is het noodzakelijke gebruik van op afstand bestuurbare robots. Het betreft hier puzzels voor gevaarlijke plaatsten waar Wheeler niet kan komen. Deze robots bestuur je dan vanuit third-person waarbij het lijkt alsof jij de robot bent geworden. Zo kun je bijvoorbeeld een hendel omzetten in een kamer die gevuld is met gas, waardoor de ventilatieschacht open gaat en Wheeler de kamer uiteindelijk ook zonder gevaar kan betreden.
Tot slot zijn er nog outdoor locaties waarbij je in een ruimtepak zwaartekrachtloze jumps maakt en later in voertuigen rondscheurt. Red Rock gaat hopelijk rocken op GameCube en PS2, ergens begin 2003. ◀





PLAYSTATION 2 — Volition Inc. / THQ / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.summoner2.com

SCORE 55 | GRAPHICS 6 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 5 | JURJEN

Lekker zeg! Douwt Jeroen me een PS2-titel in handen, of ik die ook nog even wilde reviewen. Op zich wel tof, want sinds mijn Ico-preview (waarom is dat spel toch niet de superhit geworden die het had moeten zijn?) heb ik in PU niets meer over PS2-spellen geschreven.

SUMMONER 2

Eens kijken Summoner 2, mmm, een RPG'tje. Het begint met een mooi filmpje, daarna duik ik meteen mijn eerste gevecht in.
Wat blijkt? Geen standaard menutjeswerk maar directe actie! Het blokken en hakken voelt niet echt super, maar de ontwikkelaar heeft in ieder geval het lef gehad de – door sommige mensen als heilig beschouwde – wetten van het RPG-genre wat los te schudden en dat doet me goed.
Wie zijn dat eigenlijk, Volition, Inc? Huh, Amerikanen? Die van Red Faction? Goh, is zou toch hebben gezworen dat ik hier een Japans product in handen had.


"Geomanni Pesternomi... uuuh Finite Incontatem! Shit, waarom lukt 't dat snotneusje met die uilenbril wel altijd?"

LAGE CAMERA

Een paar uur later begin ik toch een beetje bang te worden. Ik vind er namelijk niet veel aan. Ik heb een aantal vreemd uitgedoste figuren om me heen verzameld en wandel met hen door een fantasieverhaaltje dat te onduidelijk en rommelig wordt verteld om enige indruk te maken. Vaker dan me lief is word ik door plotseling uit de grond springende vijanden aangevallen. De gevechten zijn nog steeds aan de saaie kant en de lage camera die je niet echt lekker volgt, maakt het er allemaal niet beter op.
Het spel is ook nog eens behoorlijk pittig, je moet echt goed opletten dat je niet vast komt te zitten tussen twee vijanden, want voordat je de kans hebt gehad wat levensherstellende magie te gebruiken, bijt je alweer in het zand. Gelukkig kun je waar je maar wilt saven en het is dan ook aan te raden dit om de vijf minuten even te doen.

LEKKER ZELF

Nog een paar uur verder, en ik begin er zowaar een beetje plezier in te krijgen. Ik kan in allemaal grote, stoere monsters veranderen, waardoor de gevechten wat aan sjeu hebben gewonnen, al vind ik ze nog steeds eerder hinderlijk dan vermakelijk.
Wel leuk zijn de puzzels, die soms heel slim zijn opgezet. Toch had ik het na een uur of zes spelen allemaal wel gezien, terwijl de game goed schijnt te zijn voor minstens honderd uur gameplay. Het is me allemaal te saai, te lastig, te weinig motiverend. Het voelt meer als werken dan als spelen.
De hardcore RPG-freak zal het weinig toegankelijke karakter en de hoge moeilijkheidsgraad ongetwijfeld als pluspunten beschouwen, maar dat soort dingen is aan mij niet echt besteed. Geef mij maar een RPG als Kingdom Hearts, gewoon iets dat lekker wegspeelt. Maar ja, die doet Jeroen natuurlijk lekker zelf!


"Laat 'm maar; hij heeft alle uiterlijke kenmerken van een Feyenoord-supporter en die hebben nog steeds niet verwerkt dat ze niet meer Europees spelen.

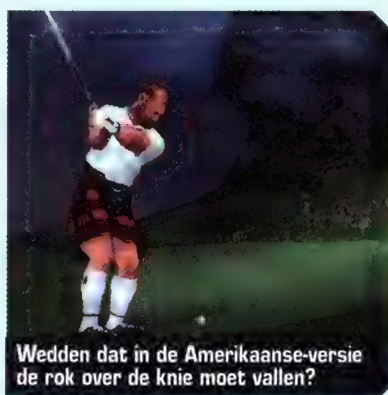
XBOX / PC / PLAYSTATION 2 / GAMECUBE — EA Sports / Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / www.eagames.nl

SCORE 89 | GRAPHICS 9 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9 | SKATE

Zo'n beetje alle sporttitels van EA worden met het jaar zienderogen beter. Zou dat ook met de nieuwste Tiger Woods PGA Tour-editie het geval zijn?

TIGER WOODS PGA TOUR 2003

Ik ben geen groot golf-fan maar ik raakte vorig jaar toch lichtelijk verslaafd aan Tiger Woods PGA Tour 2002 op de PS2. Wel vond ik dat er een aantal facetten voor verbetering vatbaar was.
Mijn gebeden zijn verhoord, want de nieuwste editie is er absoluut eentje geworden om van de smullen, ook op de Xbox. De 3D engine zorgt voor mooiere beelden dan ooit, met prachtig weergegeven terreinen en dito spelers (waarbij voor beide geldt dat er zowel echte als fictieve van zijn).
De opties zijn uitgebreider dan ooit, met maar liefst tien verschillende modes, waaronder Tiger Challenge (one-on-one play), Scenario (met vijftig opdrachten) en tig mini-games. Overal is geld mee te verdienen dat vervolgens weer gespendeerd kan worden aan je skills, characters, clubs etc.
De belangrijkste en meest ingrijpende verandering zit 'm in het besturingssysteem. Je dient je club nu namelijk met de analoge stick naar achter en naar voren te bewegen. De snelheid en swing die je de bal wilt meegeven, is nu afhankelijk van de mate waarin je de stick naar onder en boven duwt. Je kunt zelfs het type swing bepalen door de stick schuin naar achter en naar voren te bewegen. Dit maakt de gameplay superrealistisch. Het is weliswaar effe oefenen, maar voor je 't weet ben je heer en meester over het balletje.


Wedden dat in de Amerikaanse-versie de rok over de knie moet vallen?

FUN

Denk nu niet dat TW PGA Tour 2003 een honderd procent sim is. Je weet toch hoe ze daar bij EA over denken? Dankzij enkele dope arcade-achtige toevoegingen is het fun-element sterk aanwezig.
Zo kun je, terwijl je de club naar achteren zwiept, met enkele snelle drukken op 't witte knoppie de bal baseball-style gruwelijk hard naar voren peren. Daarnaast kun je de bal in de lucht ook nog extra effect meegeven door flink op 't zwarte knopje te drukken terwijl je met de analoge stick het type effect bepaalt.
Sim liefhebbers kunnen de laatste twee opties uitschakelen, alleen is het dan wel zo dat je de bal helemaal geen effect kunt geven. Da's minder.
Ook minder is de afwezigheid van online play en de PGA Tour zelf (een groot deelnemersveld is en blijft het leukst), maar dat mag de pret niet drukken. Er staat zoveel lekkers tegenover (werkelijk te veel om op te noemen) dat je deze gebreken voor lief neemt. Check 'm maar gewoon en dan weet je meteen wat ik precies bedoel.


Vrouwen en golfen... zucht. Ze heeft niet eens door dat het balletje nog gewoon naast haar ligt.

Bandai / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.dbzgamer.com PLAYSTATION 2

JEROEN	GRAPHICS	7	REPLAY	8	GAMEPLAY	7	SCORE 71

Elke zaterdag- en zondagochtend (rond de klok van 11 uur) zit deze jongen steevast voor de buis. Yorkiddin zendt dan een kleine marathon van Dragon Ball Z uit. Reden genoeg voor mij om deze game aan een test te onderwerpen.

DRAGON BALL Z: BUDOKAI

Op het moment van schrijven zijn de afleveringen op TV gearriveerd bij de Fusion Saga, de game gaat helaas niet verder dan de Cell Saga. Dit mag de pret echter niet drukken want het is best wel weer leuk om Frieza of Captain Ginyuu te ontmoeten.

Dragon Ball Z: Budokai is een beat'em up en viel bij mij best in goede aarde. Nu moet ik erbij vermelden dat er natuurlijk veel betere vechtspellen te verkrijgen zijn. Ik bedoel, hij past nu niet echt in het rijtje Tekken, Virtua Fighter, Dead or Alive, Mortal Kombat of Street Fighter, om er maar een paar te noemen. DBZ:B is vooral een heerlijke game voor de Dragon Ball Z fanaat.


Alleen de besten kunnen deze move uitvoeren zonder dat hun kruis inscheurt.

UNLOCKEN

Zoals gezegd speel je de serie na; je begint dus met het gevecht tegen Raditz en ziet hoe Gohan achter zijn verborgen kracht komt, om uiteindelijk in een Super Saiyan II te veranderen en Cell in het stof te laten bijten. Het is een feest van herkenning en de karakters zijn verschrikkelijk goed in beeld gebracht.

In de Story Mode unlock je gaandeweg jouw gevechten steeds meer karakters en abilities voor je characters. Tevens kun je na het uitspelen van deze mode nog teruggaan om een aantal andere twisten te bekijken. Op deze manier speel je voor ieder karakter wel iets vrij.

BASIC

De gevechten in de Story Mode gaan gepaard met geweldige animaties die niet onderdoen voor die in de gelijknamige TV-serie. De gevechten zijn echter vrij basic gehouden. Je kunt schoppen en slaan, verdedigen en een Ki-blast uitvoeren en uiteraard kun je deze bewegingen combineren voor dodelijke combo's.

De meer destructieve moves zul je moeten unlocken in de Story mode. Ook de close combat gevechten zijn er weer; je kent ze wel die snelle slagenwisseling van twee vechters. Door zo snel mogelijk rondjes te draaien met je pookje kun je als uiteindelijke winnaar uit deze Burst Zone komen.

VOER VOOR FANS

DBZ:B is een heerlijke laagdrempelige beat'em up die de serie zeker recht doet. Verwacht je een hoogwaardig vechtspel dan schiet deze game toch wat te kort. Maar met een hele leuke Story Mode, een hoop karakters (23 in totaal) en veel modes, kan de fan zijn hart ophalen. ◄



Die is niet blij, omdat straks z'n neus niet van voren zit maar opzij.

Taldren / Activision / Contact Data / Tel: 076-5484848 / http://gaming.startrek.com/games/sfc3 PC

JAN	GRAPHICS	8	REPLAY	7	GAMEPLAY	8	SCORE 80

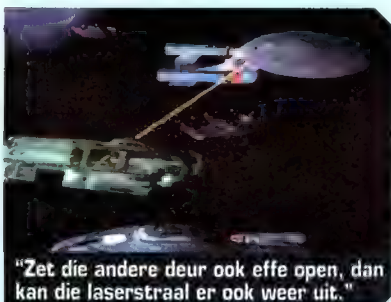
Na een relatief Trekkie-loze tijd kun je eindelijk weer eens je tanden zetten in een Star Trek game: Starfleet Command III.

STAR TREK: STARFLEET COMMAND III

In het verleden stond de Star Trek: Starfleet Command serie gelijk aan complexe gameplay, een tricky interface en een overkill aan lastig te plaatsen informatie. Om in Bush termen te spreken; make no mistake, het was hardcore RTS simmen.

Voor deel drie hebben de makers de interface helemaal omgegooid. Let wel, het is nog steeds niet zo intuïtief als een Command & Conquer of een potje Warcraft, maar het is een hele verademing in vergelijking met de twee vorige delen.

Niet dat die slecht waren, sterker, voor de bloedfanatieke fans waren het fraaie wargames, maar de meer casual gamer - die graag strategie speelt én ook Star Trek een warm hart toedraagt – werd weggejaagd door de tonnen submenu's en allerhande statistieken.


"Zet die andere deur ook effe open, dan kan die laserstraal er ook weer uit."

Ook in deel 3 zijn er meerdere tabbladen, alleen zijn deze nu nagenoeg identiek aan elkaar. Leer je er een, dan ken je ze allemaal. Ook powermanagement en wapenmanagement gaat vele malen makkelijker. Met veel minder knoppen kun je nog altijd de verschillende facetten en variatie van het Star Trek battelen naspelen. En deze keer vindt het ruimtelijke oorlogsavontuur plaats in het Star Trek: The Next Generation universum.

STARTREK RPG

Captain Picard maakt wederom een rentree en wordt ingesproken door mister Star Trek himself Patrick Stewart. Slimme Stewart is tegenwoordig een vast ingrediënt in bijna alle Star Trek games en de man ziet zijn bankrekening dan ook dikker en dikker worden. Het geeft het spel wel meteen een stukje autoriteit en herkenbaarheid mee.

Leuk is het RPG tintje dat Taldren heeft toegevoegd. Je hebt verschillende officieren die je op diverse posten kunt plaatsen. Een betere operations officer betekent dus beter werkende sensors terwijl engineering invloed heeft op de conditie van je motoren en je power.

Hoe meer missies je succesvol vliegt, hoe meer ervaring je officieren verdienen. Maar tijdens de game kunnen ook andere officieren zich aandienen (als zijnde een reisgezelschap in een fantasy RPG) en wissel je tussen de beste mannen en vrouwen voor de job.

Starfleet Command III is dus toegankelijker geworden zonder zijn diepgang aan gameplay op te offeren en dat is een knappe prestatie.

Al zal het voor sommige gamers allemaal nog steeds too hard too handle zijn, deze Trekkie zal beduidend meer galactische strategen behagen dan de twee voorgangers. ◄


Prachtig battleship hebben die gasten gehuurd, maar zouden ze de borg wel betaald hebben? Hahahaha.

DE BESTE BIJSCHRIFTEN UIT 2002

VERTEL 'T MAAR NIET AAN ED (DIE HEEFT AL PRAATJES GENOEG) MAAR ZIJN BIJSCHRIFTEN WORDEN DOOR HEEL VEEL



"Ik zeg 't nog één keer, onder de vijf centimeter begin ik er niet aan!"



"Betrapt jochie, handen boven de lakens, had ik toch gezegd?"



"Jij tactloze onbenul! Komt zomaar binnenvallen met de mededeling dat 't niet Gerard Joling's eigen haar is!"



Soms had Hitman gewoon mazzel. Zoals die keer dat die ninja wou uithalen en vergat dat ie onder een verlaagd plafond stond.



"Ooh, je hebt geen slipje aan. Nu moet ie hangen in plaats van staan!"



Opstijgen is een keuze, landen moet je altijd.



"Ik maak me zorgen om m'n broer. Als ie nou nog maar weet wat ie met een handgranaat moet doen."



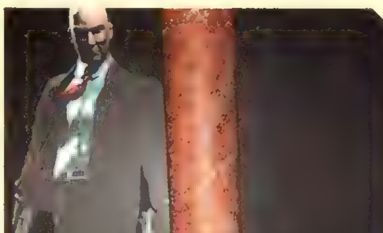
"Hoe was 't ook alweer. De pin is eruit maar dan... Shit, was m'n broer maar hier..."



"Als dat z'n anus is, ben ik goed zuur!"



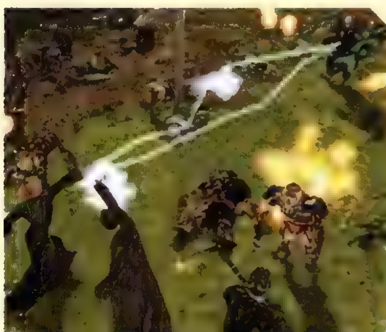
"Had je niet gedacht hé, dat je weer eens effe lekker mag ruiken, poepie van me."



Pim strikes back!



"Zo, kleine klote kabouter; eindelijk heb ik je te pakken!"



Je ziet dat ene monster denken: 'zat ik maar thuis met een goed boek'.

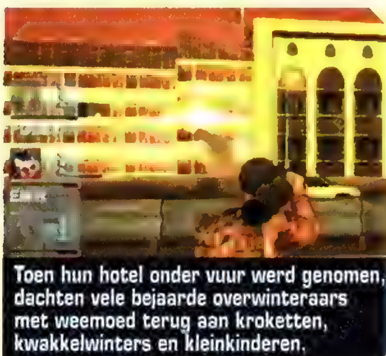


Deze move nooit doen als je een boxershort van Zeeman draagt.





Zo, da's een kanjer! Alleen jammer dat ze haar boze stiefmoeder heeft meegenomen.



Toen hun hotel onder vuur werd genomen, dachten vele bejaarde overwinteraars met weemoed terug aan kroketten, kwakkelwinters en kleinkinderen.



"Hé, móet dat zo hard door de bocht met die tram!"



"Kom maar van 't toilet schat, ik meende het niet, die snor staat je best goed."



Niet alleen J.J. trapte in de augurk - Spaanse peper wisseltruc.

DE BESTE BIJSCHRIFTEN UIT 2002

PU-LEZERS ERG DOPE GEVONDEN. OP VELER VERZOEK MAAKTEN WE EEN SELECTIE UIT HET AFGELOPEN JAAR.



"Ik walg van die tegenstander. Kijk 'm nou gebukt staan! Roept ie ook nog; m'n kont in nu!"



"Zet de motor nou maar uit Jack! Wat zeg je? Die staat uit...?"



"Godverdomme, ik had 'm toch in z'n vrij gezet!?"



"Wat zeg je Skate? Staat m'n gulp open? Hahahaha!"



"Fuck, de rode vlag hangt uit. Weer geen sex vanavond."



Met enorme precizie wordt de grote teen in het linkeroog geschopt, waarna de boven-liggende hersenkwab spontaan het hoofd verlaat. Leuke blouse overigens. Nieuw?



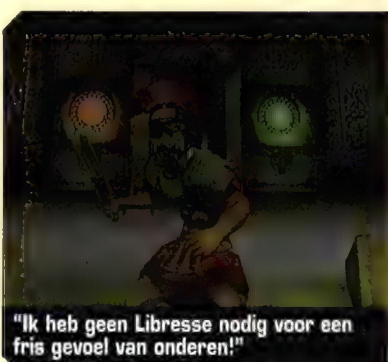
"Vrouw ik ga nu echt die ronde wielen bestellen; de stront zit achter m'n ogen!"



"Smerige mof, hij heeft niet eens tot de 100 geteld."



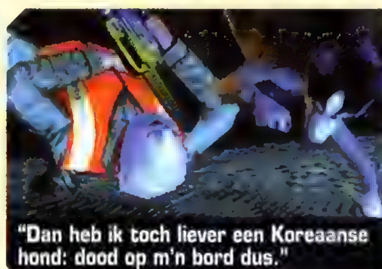
Totaal overmand door angst, kon hij niets anders bedenken dan maar in z'n eigen rug te schieten.



"Ik heb geen Libresse nodig voor een fris gevoel van onderen!"



Onze Expert legt nog één keer de 3-player mode uit.



"Dan heb ik toch liever een Koreaanse hond: dood op m'n bord dus."



"Kom op Scorpy; dansplaat, dit is nu die lekkere dansplaat..."



Getuige van geweld? Onthoud het signalement van de dader. Laat het slachtoffer niet alleen.



"Leuk zo'n wasstraat, maar het houdt wel op zeg."



"Oké, kom maar meteen onder m'n bureau zitten."



Het is groen en bang voor de douane: een bolletjeskikker!



Wat vreselijk! Die gozer heeft geen tennisarm of voetbalknie maar een basketbal.



"Meneer Jan, ik heb nu drie uur naar uw Warcraft uiteenzetting geluisterd, mag ik nu naar huis?"



Jarenlang had ie opgekropt dat niet hij maar z'n vier minuten oudere tweelingbroer vader's marktkraam met gordijnstoffen en vitrage zou overnemen... en plotseling knapte er iets.



"Wat zeg je schatje, zit m'n stropdas in de weg?"


De drie grote meneren van FIFA 2003: V.l.n.r. Carlos, Giggs en Davids.

gratis drank, eten, hotelletje Madrid en de kans om Edgar Davids en Roberto Carlos te ontmoeten, kom ik m'n nest wel uit. Alhoewel 4.30 uur opstaan om het vliegtuig te halen wel erg cru was.
Net zoals vorig jaar (remember de onvergetelijke foto's van Jan in zijn rode studentenstappers en sportbroek) mochten we een potje voetballen met wat cracks, op het trainingsveld van Real Madrid.
Ik durf best toe te geven dat ik daar als voetbalfreak opgewonden van werd. Ik kleedde me mogelijk om op de plek waar Ronaldo zat of Zidane of Figo.
En daarna pillen op het astroturfveld in het zonnetje, waar die gasten hun hoge school voetbal oefenen. Over het voetbalevenment zelf kan ik kort zijn: mijn conditie is shit maar mijn schot dodelijk. De keeper van een of ander Engels team moest keer op keer grabbelen. Bewijs heb je kunnen zien in GameKings.

PETER HINZLE (FIFA 2003): "DE OUDE FIFA'S WAREN BAGGER"

Er zijn gelukkig nog eerlijke developers. Peter Hinzle, de man die de sterk verbeterde FIFA 2003 maakte, vond de oude FIFA's, en we citeren, "a pile of crap".

Hardcore gamers wisten het allang; de FIFA-serie is dan wel de meest verkochte voetbalsim ter wereld, maar zeker niet de beste. Met name de Pro Evolution serie versloeg tot nu toe FIFA op bijna alle fronten. De marketingmachine van EA Sports wilde ons echter keer op keer het tegendeel doen geloven, maar meer dan betere graphics, nieuwe broekjes en sokken die kunnen afzakken, konden we jaar in jaar uit niet vinden. De neppe, onnatuurlijke gameplay bleef gehandhaafd.

OUDE FIFA WAS KUT

Dat vond Peter Hinzle ook. Deze Duitser is een fervent voetbalfan. Hij speelde zelfs op proef voor Kaiserslautern en vond dat de game het edele voetbalspel geweld aan deed. Toen hij in de lente van 2002 door EA gevraagd werd FIFA 2003 te maken, gaf hij dit ook aan.
"Ik ben heel eerlijk geweest en heb gezegd dat als ze dachten dat ze goede footie-games maakten in het verleden, ze dan een plank voor hun plaat hadden. De oude FIFA's waren kut. Het was een leuk behendigheidsspel, dat echter niks met voetbal te maken had."
EA Sports beloonde de grote bek van Hinzle en gaf hem en zijn team zes maanden de tijd om een nieuw voetbalspel te creëren.
Wie de review van Skate vorige maand heeft gelezen, weet inmiddels dat Hinzle wonderwel in zijn taak is geslaagd. FIFA wordt eindelijk door de footie-experts gezien als een volwaardige voetbalsim.
Hinzle: "PES 2 ligt nog steeds voor, maar ik heb in FIFA 2003 dan ook vooral aan de basis van het voetbalspel gewerkt. Het moest natuurlijker spelen en overkomen. In FIFA 2004 gaan we de zaken straks verfijnen. Nog betere A.I., betere loopacties, betere moves, et cetera, en dan moet Konami op zijn tellen gaan passen."

EINDELIJK GERECHTIGHEID

Het interview met Hinzle was het hoogtepunt van de trip die ik vorige maand maakte ter gelegenheid van de launch van FIFA 2003 in Madrid. Een dik geval van mosterd na de maaltijd, want de game lag al lang en breed in de winkels. Volgens mij besloot EA onlangs zo dicht mogelijk tegen de launch van PES 2 aan te gaan zitten en verschoof daarom de oorspronkelijke launchdatum. En oké, in Spanje was de game nog niet uit.
Maakt verder niets uit, want voor


"Dames en heren, u kijkt naar een uitzending van Heartbeat waar deelnemer Roberto probeert het antwoord op de volgende vraag te vinden: 'hoe heette de voorganger van FIFA 2003?'"


"Dames en heren, dit gaat Roberto niet redden. Hij heeft nog maar 32 beats en de hartslag van een loopse teckel. Ook z'n huisdealer die hij nu belt als hulplijn, schijnt 'm niet te kunnen helpen."

CARLOS IS LAM

Na het ballen, volgde een rondleiding door het Bernabeu stadion. Tja, voor een jongen die wel eens bij Haarlem gaat kijken, is dit toch van een andere grootte. Minder geslaagd was de trofeeënkamer. Madrid heeft nogal wat gewonnen en dat willen ze daar weten ook. Dit was een potje zelfbevlekking van de eerste orde.
De avond eindigde met een interview met Robert Carlos (Edgar Davids mocht niet komen van Juventus). Echt serieus wilde het gesprek niet worden. Meneer bananenschot had het gele nat rijkelijk laten smaken. En dan gaat ie tijdens het gesprek ook nog eens rustig zitten bellen. Tja, als je me voor lul zet, dan pak ik je terug (in GameKings). Anyway, een minuutje later deed ie weer normaal en gaf de Braziliaan aan dat ie FIFA cool vond (voor een gage van 250.000 euro vind ik dat ook), dat ie beter kon gamen dan Ronaldo (wat ik ten zeerste betwijfel) en dat ie de GameCube het best vond. PS2 en Xbox fanboys moeten zich maar troosten met de gedachte dat de man half lam was...

Empire Interactive / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.ubisoft.com

XBOX / PC / PLAYSTATION 2

BORIS | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | SCORE 71

Als we op de naam af moeten gaan dan lijkt Total Imersion Racing niet veel bijzonders want een race-spel waar je helemaal in op gaat? Dat claimen ze toch allemaal?

Developer Empire Interactive heeft echter nog een troef achter de hand. Als je namelijk tijdens een race een vijandelijke wagen van de weg beukt, zal deze dat niet snel verge-

ders rijden gaten dicht en doen over het algemeen hun best om ook rekening te houden met wat er op de baan achter hun gebeurt. Ik denk dat die A.I. nog wel het beste is aan

TOTAL IMERSION RACING

Zo op het eerste gezicht heeft TIR inderdaad niet veel nieuws te bieden. Oké, ik geef toe; de graphics zijn mooi maar het ontwerp van de wagens en de race ervaring bieden weinig nieuws.
Aan de andere kant heb ik er ook niet veel op aan te merken behalve dan dat kleine beetje extra dat de game gewoon mist.
Volgens Empire Interactive is deze game het neusje van de zalm als het gaat om hi-tech race technologie. De wagens waarin je rijdt zijn dan ook inderdaad erg ehhh... modern. Ik heb er verder weinig mee want ik krijg nou eenmaal geen harde plasser van fantasie auto's, ook al zijn ze zo mooi als in deze game en zijn ze geïnspireerd op bestaande modellen.

ten. Ja, je krijgt dus een persoonlijke vendetta met de computergestuurde auto's die je onsportief hebt benaderd.

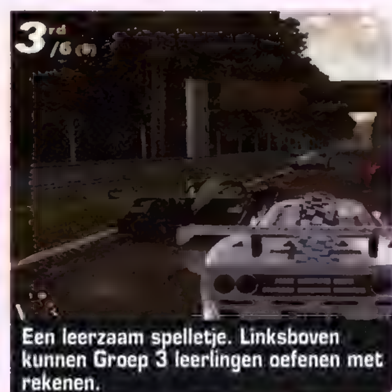
DOPE DISCLAIMER

Het idee is leuk maar in de praktijk stelt het weinig voor. Vaak weet je na vijf minuten al niet meer welke auto's je wel en niet hebt gebeukt. Bovendien bewaren sommige bestuurders hun wraak voor de laatste bocht in een race. Dat is leuk geprobeerd maar als je een rijstijl hebt als de mijne heb je binnen no-time oorlog met het halve veld. Beetje loos dus. Gelukkig gaat de A.I. van de computer tegenstanders nog een stapje verder en zul je zien dat een race vaak vrij realistisch verloopt. Tegenstan-

deze racegame.
Verder heb ik me voornamelijk vermaakt met de disclaimer achterop de doos. De boodschap luidt: "The driving depicted in this track racing-game may not be realistic and may be dangerous in real life. Do not attempt any such driving manoevres in real life and always be a safe driver."


Ook handig voor het trekken van sleuven voor aardappelplantjes (toch Jurjen?).


America haalt altijd alles en iedereen rechts in (ja, ja, doordenkertje, poeh, poeh).



Een leerzaam spelletje. Linksboven kunnen Groep 3 leerlingen oefenen met rekenen.

Microids / Mindscape / Tel: 020-4953030 / www.masters-series-videogame.com

XBOX / GBA / PLAYSTATION 2 / PC

JAN | GRAPHICS 7 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | SCORE 70

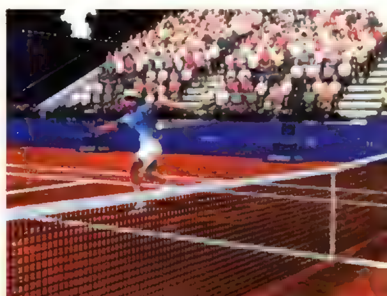
Afgezien van Sega zijn er maar weinig developers die het tennis succesvol tot een lekker speelbare game kunnen maken. Microids doet een gooi naar de roem met Tennis Masters Series 2003.

TENNIS MASTERS SERIES 2003

De vorige Tennis Masters Series game was behoorlijk mager. Slechte A.I., matige graphics, onevenwichtige gameplay... daar werden we niet vrolijk van. Voor de 2003 serie beloofde Microids de boel flink om te gooien.
Die belofte wordt grotendeels ingelost. De graphics zien er lekker uit en vooral de animaties van de mannetjes en vrouwen op de baan gaan flitsend. De stadions ogen gedetailleerder en overtuigender waardoor je veel meer het gevoel hebt de officiële Tennis Masters Series toernooien daadwerkelijk te spelen.
De game kent geen officiële tennisspelers maar heeft wel 67 verschillende spelers. De ballenrammers kennen hun eigen stats verdeeld over uithoudingsvermogen, kracht, snelheid én verschillen bovendien van stijl (baselinespeler, servicekanon...).
Jammer genoeg vind ik de verschillen nog niet subtiel genoeg uit de verf komen. Soms smash je keihard en dan nog slaat de tegenstander een zachte lob over het net. Gelukkig komt dit niet al te vaak voor.
Leuk gevonden is de nieuwe servicecontrole; hoe harder je serveert, hoe minder ruimte je krijgt om de bal in het vak van je tegenstander te plaatsen. Dit wordt gevisualiseerd door middel van een rond balkje waar een pijltje heel snel op en neer in beweegt. Zolang de pijl in het groene gedeelte blijft, sla je de bal in. Hoe harder je ramt, hoe kleiner het groene gedeelte wordt. Wil je op safe spelen – omdat je eerste opslag uit was - dan serveer je zachter en wordt het groene vlak dus groter.

EDITOR

De servicecontrole is exclusief voor de PC, net als de twee editors die erbij zitten. Er is verder een uitgebreide tool waarmee je je eigen banen, eigen ballen, eigen schoenveters en weet ik veel wat nog meer kunt ontwerpen.
Leuker is de simpele editor waar zelfs de koffiejuffrouw van VNU (Jeroen was een dagje ziek) nog mee overweg kon. Je maakt hiermee met een paar klikjes een mannelijke of vrouwelijke speler naar keuze. Uiteraard koos ik voor het vrouwentennis en binnen de kortste keren had ik mijn eigen Anna Kournikova in beeld. Je bepaalt simpelweg of de tennisser in kwestie een petje draagt, wel of geen grote borsten heeft, wat voor zonnebril, lang of kort haar... en daarna vul je de statistieken in. En met een simpel digitaal fotootje van jezelf plak je er eventueel ook nog je eigen smoelwerk op.
Tennismasters 2003, die voor 39 eurootjes in de winkel ligt, laat derhalve op PC een degelijke en redelijk complete indruk achter.


Als je in deze positie een forehand moet slaan, zou ik nog wat privé-lesjes nemen.



Als je goed luistert, hoor je z'n binnenbroekje scheuren...

Melbourne House / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.infogrames.com

PLAYSTATION 2

J.J.



GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 9 | SCORE 88

F1-puristen zullen misschien gruwen van Grand Prix Challenge; de PS2 fanboys hebben er echter een ijzersterke, goed uitgebalanceerde F1-game bij gekregen.



GRAND PRIX CHALLENGE

Eindelijk kunnen nu ook PlayStation 2 bezitters genieten van het magistrale product van Formule 1 freak Geoff Crammond. Of haalt ie het PC-niveau niet?

Ja maar, die shit heette toch Grand Prix 4 en niet Grand Prix Challenge? Klopt, maar Infogrames heeft gewoon gestoeid met de naam en de inhoud. Allereerst omdat de Microprose vestiging van Crammond onlangs afgestoten werd (ze namen de Xbox-versie van GP4 overigens mee) en ten tweede omdat de meeste consolebezitters een spontane aanval van angstdiarree krijgen als ze de naam Grand Prix horen.
Op de PC moet je in de moeilijkste mode bijkans net zoveel verstand van F1 bolides hebben als Micheal Schumacher en Ross Perron samen om een wedstrijd te kunnen winnen, en consolegamers diggen dat soort superzware shit over het algemeen niet, die zien liever een uitgebalanceerde mix van sim en arcade (GT en Toca). Check de verschillen tussen F1 2002 op de PC en de PS2 maar eens.
Met die gedachte in het achterhoofd werd de engine van GP4 naar developer Melbourne House (makers van de Le Mans 24 Hours serie) gestuurd en kregen zij de opdracht de game 'down te tunen'.

F1 2017

Het testen van F1 games is een bizarre bezigheid, want hoeveel F1 games er ook nog zullen verschijnen (ik denk F1 2017 nog wel mee te maken), het blijft altijd dezelfde shit waarmee je speelt.
Waar je bij rally's en stratenraces tenminste nog te maken hebt met verschillende tracks, rij je in F1-spellen altijd met dezelfde wagens op dezelfde circuits.
Verschil zit hem vaak alleen nog in (niet onbelangrijke) nuances, bijvoorbeeld in de A.I., de wegligging en de balans tussen de kwaliteiten van de 21 CPU's en die van jou.

RALLY MET EEN FERRARI?

Wat betreft de modes zit Grand Prix Challenge goed in elkaar, zonder zich overigens echt te onderscheiden. Je kunt meteen racen, één Grand Prix rijden, het kampioenschap afwerken, tijdrijden en multiplayen in splitscreen. Het verschil zou gemaakt dienen te worden door de Grand Prix Challenge mode, maar dat is slechts WK rijden, maar dan met opdrachten. Tja, je kunt ook moeilijk verwachten dat je nu opeens rally mag rijden met de Ferrari.
Grafisch scoort GPC een dikke 9. De omgevingen en de wagens zijn spatstrak en gedetailleerd, zonder popup te veroorzaken. Special effects als regen en rook zien er verder heerlijk uit.
GPC laat vrijwel alle concurrenten achter zich als je gaat rijden. De wagens sturen perfect (nadat je een paar minuten hebt moeten wennen) en de tegenstanders reageren realistisch op de inhaalmanoeuvres, botsingen of malle fratsen jouwerzijds. Waar je bij sommige F1-games nog wel eens de kans hebt dat een CPU vol je wagen inrijdt, als je te vroeg remt, reageren de CPU's hier meteen. Ook trachten ze je te blokken als je in wilt halen, maar ben je er een stukkie voorbij, dan stoppen ze die actie ook meteen. Verder zie je ook de CPU's voor je, echt realistisch rijgedrag vertonen.
Tenslotte is de verhouding tussen wat jij kan en de vaardigheden van de CPU's, in orde. Loop je te krukken, dan zullen sommige CPU's dat ook doen. En vaak in de echte volgorde; dus eerste de Minardi´s en de Arrows, dan de Jaguars en de Toyota's etc.

TOCH TE MOEILIJK?

Klinkt allemaal sterk als GP4 op de PC, nietwaar? Is GPC dus toch te moeilijk geworden? Nee, en dat is vooral omdat je de A.I. van de opponenten en het rijgedrag van de wagen onafhankelijk van elkaar kunt afstellen. Zo is het dus mogelijk tegen pro's te rijden in een wagen die deels door de computer geholpen wordt.
Verder is het instellen van de wagen (in GP4 een ware kunstvorm) hier een stuk simpeler. Met een eenvoudig schuifje zet je wat meer of minder downforce of verander je de rembalans.
Verder voelen de botsingen een stuk meer arcade aan. Waar je bij GP4 na een tikkie de grindbak inging, kun je hier beuken. Winnen doe je dan niet, aangezien je snelheid behoorlijk afneemt, maar je wordt er ook niet laatste mee. Daarnaast slipt je auto niet te snel weg, en ook dat is in mijn ogen precies wat de consoleracer wil.



Z'n teamgenoot afsnijden! Die gast is zo dom dat ie zonder routebeschrijving z'n eigen reet nog niet kan vinden!



F1 games zijn altijd hetzelfde, schrijft J.J. Dat denk ik ook altijd, als ik de bijschriften moet maken.



Ongekend, nog tijdens de race wordt het contract van Verstappen verbrand!

PLAYSTATION 2

Sega / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.sega.com

SCORE 82 | GRAPHICS 8 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 8 | BORIS



VIRTUA TENNIS 2

Ik blijf het vreemd vinden om de laatste topgame die ooit voor de Dreamcast is uitgekomen, terug te zien op de PlayStation 2. Het is overigens wel terecht want Virtua Tennis 2 is een van de beste tennisgames ooit gemaakt.
Zelfs nu de game al meer dan een jaar oud is, mankeert er eigenlijk nog helemaal niks aan de gameplay. Sterker nog, ik blijf het geweldig vinden hoe Sega erin is geslaagd om zo'n goede tennisgame te maken. Het spelt kent een paar hele grote namen en een geweldige Tournament mode. Er zijn minigames om je skills te verbeteren en nieuwe characters en stadions te unlocken, hetgeen de replay waarde nog eens extra verhoogt.
Zelfs als je niet echt van tennis houdt, zul je Virtua Tennis 2 een titel vinden om te koesteren. Er zit zoveel gevoel in de manier waarop je de bal kunt slaan, dat het bijna meer lijkt op het echte tennis dan op een potje digitaal balletjes slaan. Mijn enige bezwaar zit hem in de poort naar de PlayStation 2. In eerste instantie is de game al meer dan een jaar oud en lag het spel een half jaar geleden al in Amerika in de winkels. Europa staat weer eens achteraan in de rij, zoals zo vaak het geval is bij Sega.
En Ed staat weer eens achter in de rij als het gaat om op tijd inleveren van jouw stukjes. En dan zijn ze natuurlijk weer te kort ook! - Ed.

GAME BOY ADVANCE

Digital Eclipse / Universal Interactive / Atoll Soft / Tel: 0318-505404 / www.spyrothedragon.com

SCORE 76 | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7 | JEROEN



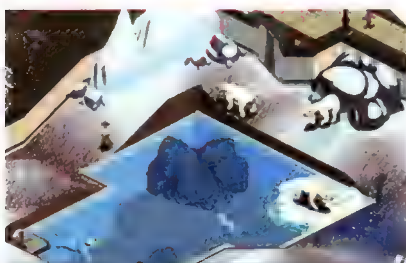
SPYRO 2 SEASON OF FLAME

Het heetgebakerde draakje is terug en begint aan zijn tweede GBA avontuur. Is de game nu hot of ijskoud? Nou, eigenlijk beide want Spyro het draakje is in staat om naast vuur ook ijs te spuwen.
Ja, vraag me niet hoe het kan maar deze draak kan daadwerkelijk ijs spuwen en hoest, later in het spel, met hetzelfde gemak een bliksemstraal op.
Het tweede avontuur van Spyro speel je gedeeltelijk als een platformspelletje dat je schuin van boven bekijkt.
Althans, als je met Spyro of met de kangaroe Sheila aan het diamantjes verzamelen slaat. Stap je echter in de huid van primaat Agent 9 dan verandert de game in een side scrolling shoot'em up. Verwacht hier echter niet te veel van hoor.
Spyro 2 Season of Flame speelt heerlijk, heeft veel weg van zijn grotere broers met name als we kijken naar de moves van het draakje en het geluid.
Het enige probleem dat ik had met deze game was het eindeloos verzamelen van diamanten en vuurvliegjes om verder te komen. Maar goed, vind je dit geen probleem dat is dit een heerlijk avontuurtje voor de GBA bezitter.
Het enige probleem dat ik had met dit artikel, is dat het een stukkie te kort is.
Jeroen, je gaat Boris toch niet achterna? - Ed.

PC

Blue Fang Games / Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.microsoft.com/games/zootycoon

SCORE 62 | GRAPHICS 6 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 6 | JAN



ZOO TYCOON MARINE MANIA

Je kunt als journo nog zo hard tekeer gaan tegen een game, de ontwikkelaar luistert toch niet. Soms is het hoogmoed en het bekende bord-voor-de-kop syndroom (Army Men). Een ander keer is het zo dat een titel niet gedigd wordt door de pers maar het publiek loopt er toch mee weg. Dat laatste is het geval met Zoo Tycoon en de daarbij horende add-ons.
Het oorspronkelijke Zoo Tycoon was een redelijke, zij het uiterlijk stoffige dierentuinsim. De matige add-on die volgde liet je dinosaurussen in je park poseren en de tweede add-on heet Marine Mania, waarin je met dolfijnen, orka's en zeeleeuwen het publiek mag vermaken.
Het probleem met Marine Mania is dat het nergens probeert het origineel te verbeteren. De graphics zijn gedateerd, de menu's onhandig (shortcuts anyone?), het geluid is zeer beperkt en duidelijke indicaties over hoe je je bezoekers het best moet lokken, ontbreken.
Het enige element dat er op papier leuk uitziet zijn de dolfijnenshows en ander kunstjes die je je badderende beesten kunt leren, maar ook dit onderdeel blijkt in de praktijk niet veel voor te stellen en de show is over voordat je 'waar-blijven-je-teksten-de-deadline-is-voorbij' hebt kunnen zeggen.
Net als bij Dinosaur Digs heb ik hier het idee dat de gameplay-potentie van deze zeedieren nergens ten volle is benut.

XBOX

Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / www.eagames.nl

SCORE 80 | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8 | BORIS



MEDAL OF HONOR FRONTLINE

Na het succes op de PlayStation 2 komt deze shooter ook uit op de Xbox.
Goed nieuws dus voor de gelukkige gamers die in het bezit zijn van Bill's doos want deze game ziet er echt super strak uit. Al is en blijft er natuurlijk altijd ruimte voor verbetering.
Ik begin zelf een beetje kriegelig te worden van al die WO II games die we de laatste tijd hebben gezien en dan heb ik het nog niet eens over die shit op TV, bioscoop en literatuur...
Medal Of Honor onderscheidt zich onder andere van de gemiddelde WO II-game door de afwisseling tussen stealth en Gung-Ho aanvalstactieken, al moet ik er wel gelijk aan toevoegen dat het verder weinig nieuws brengt als je het allemaal al eens op de PlayStation 2 hebt gezien.
Vreemd genoeg zijn de laadtijden in de game vrij lang en behoorlijk irritant op den duur. Het is iets dat je toch niet verwacht op een console als de Xbox, dus ik vraag me af of developer Electronic Arts hier niet een heel klein beetje lui is geweest. Anyway, er wordt een boel goedgemaakt door de four-player deathmatch mode. Je moet dan wel een grote TV hebben maar dan heb je ook wat, zullen we maar zeggen.
Volgens mij is niet alleen Electronic Arts een beetje lui geweest. Ik kom toch zeker zo'n dertig woorden tekort om de laatste kolom te vullen, Boris. - Ed.

Pocket Studios / Vivendi Universal Interactive / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.vivendiuniversalpublishing.com GAME BOY ADVANCE

JURJEN GRAPHICS 3 REPLAY 2 GAMEPLAY 1 15 SCORE

EA stond onder de hardcore ooit synoniem voor inkassen op de massa, maar dat is de laatste jaren wel anders. De FIFA-games zijn ineens hun geld waard, EA Big komt met vernieuwende dingen als SSX Tricky, en licenties als Harry Potter en Lord of the Rings worden met het nodige respect tot prima games gevormd.
EA lijkt te willen afrekenen met het cliché dat hitgevoelige franchises moeten uitmonden in magere spelletjes en daarvoor verdienen ze respect. Helemaal als je ziet hoe Pocket Studios zich ervan af maakt met hún LotR voor de GBA.
Ze hebben geprobeerd het boek om te vormen tot een Golden Sun-achtige adventure/RPG, maar eigenlijk is 'geprobeerd' al te veel eer.
Het spel zit vol bugs! Beelden en muziekjes die wegvallen, vijanden waar je doorheen kunt lopen, geluidseffecten die niet kloppen...
Weet je de ellende tot de mijnen van Moria te doorstaan, dan raad ik je aan vaak te saven, want hier tref je zelfs een speltechnische bug die voorkomt dat je verder kunt spelen!
Nog steeds niet overtuigd dat je dit spel dient te mijden als een ringgeest? Oké, wat als ik je zeg dat je de donkerste beelden sinds Castlevania:SOTN voor je kiezen krijgt? Of dat ook de besturing van je poppetje niet lekker aanvoelt? Of dat de gevechten verschrikkelijk traag en saai zijn? Of, of, of... Of heb je het al door?



LORD OF THE RINGS THE FELLOWSHIP OF THE RING

Nintendo / Tel: 030-6097100 / www.nintendo.nl GAME BOY ADVANCE

JEROEN GRAPHICS 6 REPLAY 8 GAMEPLAY 7 67 SCORE

Uit den ouden doosch zou Ed zeggen en hij heeft gelijk, maar die Game & Watch spelletjes van weleer waren kunststukjes op zich. Even frustrerend als verslavend.
Je kreeg er een soort haat-liefde verhouding mee.
Het begon allemaal heel simpel maar naar mate jouw score opliep, kwamen de obstakels (in de vorm van happertjes, tonnen, regendruppels of iets dergelijks) in rap tempo op jouw karakter afstormen. Het was niet meer denken maar doen wat de klok sloeg.
Met deze verzameling van Nintendo kun je die tijd opnieuw beleven of er voor het eerst kennis mee maken.
Hoewel de pas beginnende GBA gamer vermoedelijk wel een beetje vreemd zal opkijken want echt spectaculair of hoogdravend is dit allemaal niet.
Het is vooral een leuke tijdsdoder voor onderweg.
Want wat schuilt er nu eigenlijk in het kartonnen doosje: een verzameling heel simpel ogende spelletjes, zowel in hun originele jasje als in een modern jasje.
Zo is er bijvoorbeeld Fire, een spelletje waarin je mannetjes moet zien op te vangen en al stuiterend naar een veilige plek moet zien te brengen.
Of Donkey Kong Jr, waarin je met de kleine Kong een kooi moet openen waarin papa Kong in vastzit. Leuk hè?



GAME & WATCH GALLERY ADVANCE

SCi / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.sci.co.uk PC

SKATE GRAPHICS 6 REPLAY 6 GAMEPLAY 5 56 SCORE

Zo krijg je ze een hele tijd niet en zo word je weer bedolven onder de footie manager sims. Ook Sci waagt nu een poging met FourFourTwo, een game die z'n naam ontleent aan een bekend Engels voetbalblad.
Ik moet zeggen; ze hebben heel erg hun best gedaan om er iets speciaals van te maken, met onnoemelijk veel opties en details. Een beetje te veel van het goede zelfs.
Tuurlijk, de aanwezigheid van onder meer de Nederlandse competitie (met alle officiële spelersnamen) doet de mens goed en modes als Career, Classic (met teams uit het seizoen 81/82), Legends en Challenge zorgen voor een behoorlijk lange speelduur.
Ook is het leuk om voor en na de wedstrijden interviews te geven en in de rust van wedstrijden je spelers in de kleedkamer van de nodige peptalk te voorzien.
Echter, als de daadwerkelijke wedstrijden (óf in armetierig ogende 3D beelden, óf in de klassieke, overzichtelijkere stijl met begeleidende tekst) fokking slordig worden weergegeven, dan is het met de pret snel over.
Ik kreeg om eerlijk te zijn nooit echt het gevoel grip op mijn gekozen tactiek en spelers te hebben. Ik zag sommigen echt de gekste dingen doen op het veld.
Tja, dan zijn aan het eind van de rit al die uitgebreide optieschermen helemaal niets waard.



FOURFOURTWO TOUCHLINE PASSION

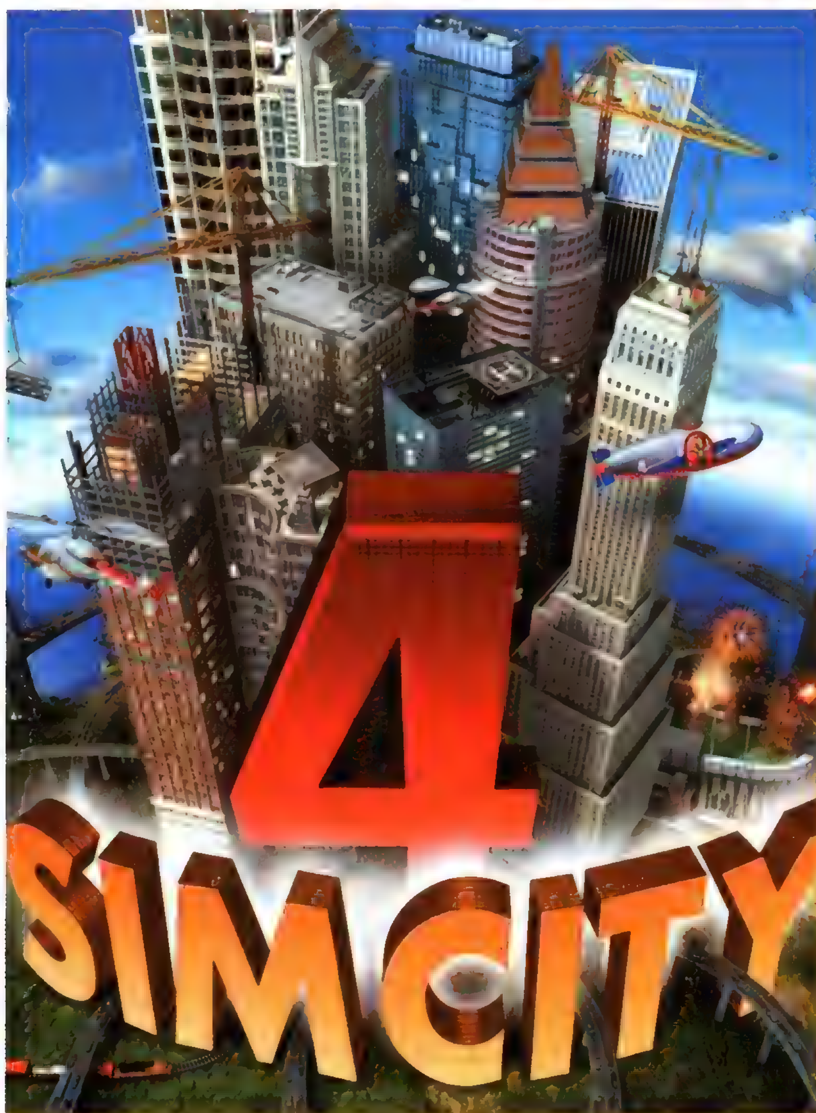
Mad Doc Software / Sierra / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / http://empireearth.sierra.com/expansion PC

JAN GRAPHICS 8 REPLAY 8 GAMEPLAY 7 75 SCORE

Het vorig jaar verschenen en door velen bejubelde Empire Earth heeft een add-on gekregen genaamd Art Of Conquest. Het opmerkelijke is dat niet de oorspronkelijke makers, Stainless Studios, hiervoor tekenden maar het relatief onbekende Mad Doc Software.
Nu hoeft een third party developer niet altijd negatief uit te werken (kijk wat Gearbox deed met de add-ons voor Half-Life) maar toch mis ik de aanwezigheid van meester Rick Goodman. De handtekening van de voormalig Age Of Empires designer ontbreekt vooral in de uitwerking van de drie nieuwe campagnes: Romans, WO II en futuristisch Korea. Inderdaad Korea, een van de twee nieuwe beschavingen; Japan is het andere, nieuwe volk.
De drie campagnes (gemaakt naar aanleiding van duizenden mailtjes van fans) zijn leuk maar vrij eenvoudig en nergens zo vernuftig als die van het origineel. Toch ben je er een tijdje zoet mee; het levert je 18 uitgebreide nieuwe missies op.
Leuker is de Space Age waarbij je planeten koloniseert en met ruimteschepen erop uit trekt. Een nieuw tijdperk betekent ook een nieuwe ramp (de meteoorstorm), een nieuw wonder (orbital space station) en de nodige nieuwe units en powers waar je naar hartelust mee kunt stoeien.
Met name voor die-hard fans van Empire Earth voegt deze Space Age behoorlijk wat replaywaarde toe.



EMPIRE EARTH ART OF CONQUEST



TAALTESTEN BIJ MAXIS

Ik moest en zou het eens meemaken: crunch time. Zo heet de tijd waarin een videogame moet worden afgemaakt, onder druk van grijze mannen in donkerblauwe pakken die met releaseschema's wapperen. Gedaan met het creatieve freestylen en toevoegen van leuke extra dingetjes, het wordt tijd om de boel op de markt te brengen en geld te verdienen! Bij Maxis maakte ik de laatste drie weken dat er aan Sim City 4 werd gewerkt van binnenuit mee, en ik ontdekte dat tien blikjes cola per dag uiteindelijk resulteert in pijnlijke tanden.

Richard van der Giessen mag zich dubbel gelukkig prijzen. Hij heeft niet alleen een opvallend fraaie vriendin, hij mag zich ook nog eens mijn vriend noemen. Oh ja, en dan runt hij ook nog een beeldspellenlokalisatiekantoortje dat U-Trax heet.

In dit Utregse bedrijfje zwaait Ries de scepter over een harem van bevallige jongedames dat zich iedere dag weer inzet voor het geschikt maken van videogames voor de Nederlandse markt. Dit houdt bijvoorbeeld in dat er een Nederlandse handleiding bij moet, dat de tekst op het doosje is vertaald, dat soort dingen.

De grootste klussen zijn de videogames die in het geheel worden vertaald naar onze moertaal, inclusief ingesproken stemmen. Voor de Harry Potter-games moesten daarvoor bijvoorbeeld zo'n 30 stemacteurs komen opdraven!

74.000 WOORDEN

Iets minder bewerkelijk, maar nog steeds een flinke klus, was de vertaling van Sim City 4. De teksten stromen in dit spel rijkelijk door het beeld, vooral vanwege zes verschillende adviseurs die op werkelijk iedere move die jij als burgemeester maakt, wel iets hebben aan te merken.

Voor de nieuwe Sim City heeft U-Trax maar liefst 74.000 woorden moeten vertalen, die door de mannen van Maxis in het spel zijn gekieperd. En daar houdt het niet mee op, want het is natuurlijk nog maar de vraag of alle teksten wel op de goede plek zijn gezet, of de vertalingen binnen de context wel op hun plaats vallen en of er geen foutjes zijn gemaakt in de coderingen die de programmatuur genadeloos in de war zouden kunnen sturen.

Het controleren van dit alles wordt gedaan door een zogenaamde Language Tester, iemand die ter plekke moet controleren of alles wel op zijn plaats staat. Een mooie klus voor bovengetekende, leek me zo.

ER PARKEN?

En daar zit ik dan, in het pand van Maxis te Walnut Creek, California. Mijn werkplek is een wit, broeierig hok van, pak 'm beet, veertig vierkante meter, zij aan zijn met taaltesters uit Noorwegen, Spanje, Brazilië, Denemarken, Italië, Duitsland, Zweden, Frankrijk, Polen en Finland. Mijn stoel heeft een wiebelige leuning en mijn computer kuren. Voor zover de leuning het toelaat hang ik achterover en staar ik naar de tl-buizen in het plafond. Ik wacht op een nieuwe build, een versie van het spel waarin de correcties die ik gisteren maakte zijn verwerkt. Kam, een lief klein Maxis-meisje en tevens onze supervisor, komt binnen.

"It's going to be another twenty minutes guys, I'm sorry."

Achter me hoor ik de Deense taaltester kreunen. De Duitser zegt iets dat klinkt als "Aaahh Foek!"

Kam weet zich aardig staande te houden.

"Yeah, I know it sucks guys, I know, I know..."

Ruim een uur later komt Kam de nieuwe build brengen. Opwinding! Beweging! Spannend! Na het laden duik ik meteen in de tutorial, kijken of dat ene lege scherm al is gevuld met tekst, dat hardnekkige euvel dat ik gisteren voor de zoveelste keer had doorgegeven.

Maar... wat is dit nu? Woorden worden zomaar op willekeurige plaatsen afgebroken, in plaats van dat hele woorden naar de volgende regel verhuizen. Zal dat in de teksten van de adviseurs nu ook zo zijn? Ja hoor. "De mensen in Nieuw Assen eisen me", zegt het adviseurvenster, met op de volgende regel "er parken".

"Eh... Kam? I think somethingie went wrong with the wordwrap or zo."

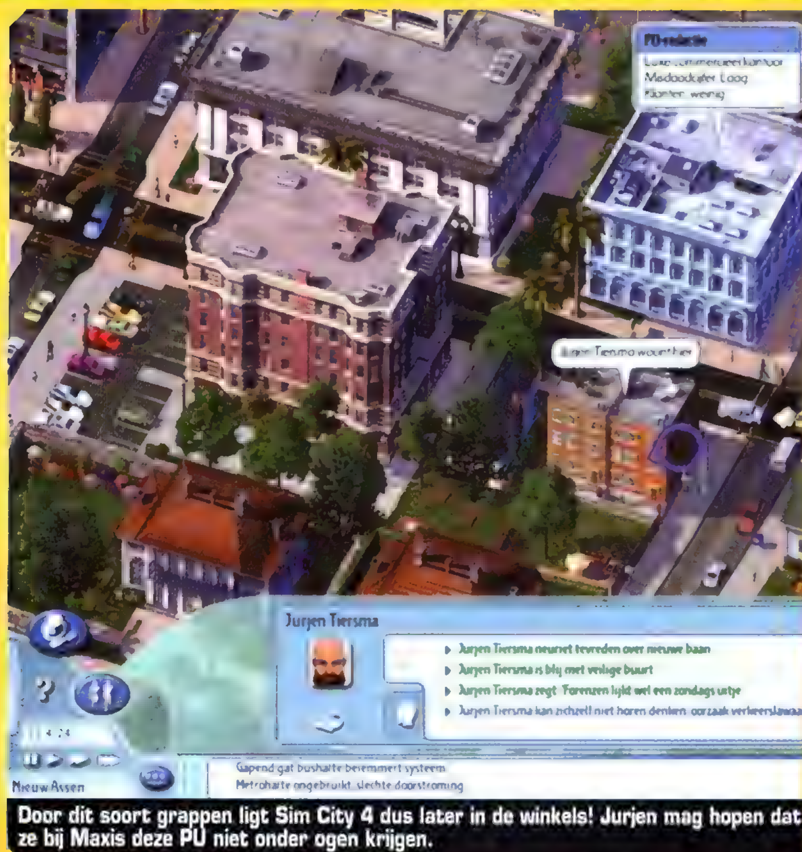
STERRENBEELD

In drie weken tijd heb ik in totaal 191 uur doorgebracht met spelen, rapporteren en corrigeren. Het corrigeren is het leukst, het rapporteren het meest frustrerend.

Denk bij corrigeren bijvoorbeeld eens aan het woordje Sign. Hoe zou je dat vertalen? Bord? Teken? Aanwijzing? Ik kwam het woordje Bord tegen in het onderdeel "Eigen Sim importeren". En wat blijkt? Het verwijst naar het sterrenbeeld van je Sim! Geen Bord dus, maar Sterrenbeeld is hier de passende vertaling! Corrigeren die hap, rechtstreeks in



Zo, die Jurjen (overigens runner-up bij het Asser kampioenschap stieren meppen, en kampioen melkbussen koppen en geiten tongen), kan dus nog wel meer dan het besnorde loodgietertje uithangen.



Door dit soort grappen ligt Sim City 4 dus later in de winkels! Jurjen mag hopen dat ze bij Maxis deze PU niet onder ogen krijgen.

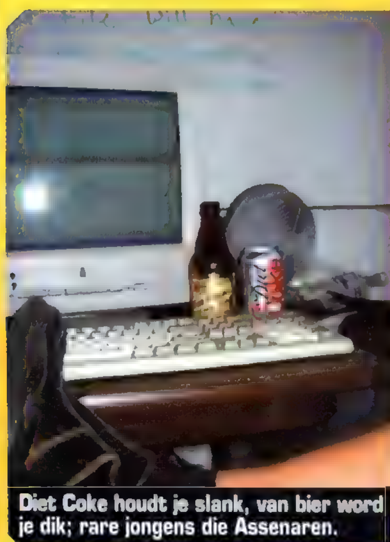
het bestand met tekststrings. En morgen niet vergeten te controleren of de correctie wel is meegebakken in de nieuwe build!
Fouten die je zelf niet kunt corrigeren, de zogenaamde functionaliteitfouten moet je rapporteren. Er zou bijvoorbeeld een tooltip in beeld moeten ploppen als je de cursor boven een optie laat zweven, maar die tooltip verschijnt niet.
Het liefst zou ik rechtstreeks naar de programmeurs lopen (ik weet waar ze zitten!) om te melden dat ze dat even moeten corrigeren, maar dat mag niet. Geen wonder ook, die mensen zouden helemaal dol worden als ik en mijn tien collega's voor ieder wissewasje hun ruimte kwamen binnenstampen!
Daarom moeten we de ontdekte fouten rapporteren in een door ieder gedeeld programmaatje dat DevTrack heet, een naam die nog wel eens in mijn nachtmerries opduikt. Het volstaat in dit programma namelijk niet om simpelweg te beschrijven wat voor fout je hebt ontdekt, je moet je bug compleet met vele toeters en bellen inleveren. Wat zijn de exacte stappen die je moet doorlopen om de bug in beeld te krijgen, op wat voor PC trad de bug op, hoe groot is het percentage dat de bug wel/niet optreedt, in welke build heb je 'm gevonden, wie sliep er gisteren bij je in de hotelkamer, en zo nog enkele verplicht in te vullen venstertjes meer. En dan krijg je nog steeds regelmatig bugs terug van de programmeurs, "Need more info". Aaargh!


Dit lijkt me een heel wat realistischer beeld van Nieuw Assen.

GEBIKKELD

Op de laatste dag van mijn verblijf bij Maxis is iedereen niet alleen uitgeput maar ook een tikje neerslachtig. Mijn lijstje openstaande bugs is de afgelopen dagen nauwelijks geslonken, en morgen vlieg ik terug naar Nederland. We gaan het niet halen.
We hebben drie weken lang gebikkeld als een stel mariniers, maar het is ons niet gelukt de taaltestklus voor Sim City 4 te voltooien. Er deden zich simpelweg te veel problemen door om alles naar behoren op te kunnen oplossen. Al mijn collega's vertrekken vandaag of morgen zonder een sign off, een soort goedkeuring die je als taaltester uiteindelijk zou moeten geven. De rest van het werk moet iedereen vanuit de eigen werkplek doen, via opgestuurde builds en screenshots.
Het is een ietwat onbevredigend einde van een periode die ik verder als zeer enerverend en leerzaam heb ervaren. Met z'n allen aan een product werken dat door heel veel mensen gespeeld gaat worden, leven op fastfood en cola, 's avonds de kroeg in, elkaar even steunen op de zwaarste momenten, ... erg leuk allemaal. Voor drie weken, wel te verstaan. Niet langer.


Denemarken was net effe zeiken.


Diet Coke houdt je slank, van bier word je dik; rare jongens die Assenaren.


Brocoli Bridge.


Volgens mij gaat die gast rechts van Jurjen (voor de kijkers links) straks verschrikkelijk uithalen.

PLAYSTATION 2 / PSONE / NGC / XBOX Codemasters / Tel: 055-5263944 / www.codemasters.com/lmamanager2003

SCORE 81

GRAPHICS 8 REPLAY 8 GAMEPLAY 8

Bezitters van de 2002-editie zullen niet al te veel toevoegingen aantreffen maar dat neemt niet weg dat iedere liefhebber van footiemanagers met een console deze game moet checken.


SKATE



LMA MANAGER 2003

Al een half jaar na z'n voorganger ziet de 2003-editie het licht. Da's wel erg snel maar ja, de competitie is alweer een tijdje bezig hè.

Yes! Mijn favoriete voetbalmanager game voor de console is er weer. Zonder NAC weliswaar (evenals alle andere Nederlandse en Belgische clubs uit het betaald voetbal) maar dat maakte me in de voorgaande seizoenen ook niet zo veel uit.
Dat ik met een club uit de Engelse, Spaanse, Italiaanse, Duitse, Schotse en Franse eerste of tweede divisie (in Engeland en Schotland ook nog eventueel uit de derde divisie) er in oefen- en bekerwedstrijden wel tégen kan spelen, daar kan ik dan wel enigszins mee leven. En jullie weten van mij wel dat een game zonder een speelbaar NAC (en ook een beetje de rest van de eredivisie) wel erg goed moet zijn, wil ik 'm met liefde omarmen.
Met LMA Manager is dat dus het geval. Al toen ik de game voor het eerst op de PSX checkte, vond ik 'm de leukste en meest meeslepende voetbalmanager sim om te spelen. Oké, hij gaat minder diep en telt een kleiner aantal spelers en clubs als de PC-topper Championship Manager maar eigenlijk mag je deze twee titels niet met elkaar vergelijken. De PS2 heeft immers niet dezelfde geheugencapaciteiten als een PC. Gelukkig heeft LMA Manager 2003 genoeg in zich om de boel voor een langere tijd interessant te houden.



En dan wil ik weten; wat is er met die nummer 3 van Watford gebeurd?

OVERZICHTELIJK

De interface is lekker overzichtelijk en de (tactische) opties spreken allemaal voor zich. Dat wil overigens niet zeggen dat het managen van een club in deze game een oppervlakkige gebeurtenis is.
Spelers kunnen nu bijvoorbeeld ook individuele trainingen krijgen en de transfermarkt is net als in het echt niet meer het hele jaar geopend. Alleen in de winter- en zomerperiode kun je nu nog spelers aantrekken en dumpen. Huren en verhuren kan natuurlijk ook.
Alle statistieken zijn weer bijgewerkt en het zoeken naar spelers en jonge talenten van andere clubs gaat dankzij de uitgebreidere search engine nog beter dan voorheen. Verder kun je natuurlijk weer het nodige personeel aantrekken om je te assisteren; van fysio's tot commerciële managers, ze zijn er allemaal.
Verwacht echter niet dat je in het begin overal de beste gasten kunt neerplanten, daar is je budget vaak niet toereikend voor en dat maakt het er allemaal niet simpeler op.

JAMMER

De 3D actie van de wedstrijden is ietwat opgepoetst maar niet drastisch verbeterd. Ik denk dat we deze waarschijnlijk nooit in FIFA of PES-kwaliteit zullen zien, wederom door memory problemen.
Wat ik belangrijk vind is dat de door mij bepaalde tactiek en trainingsmethoden duidelijk terug te zien zijn op het veld. Goals worden nu uit meer hoeken van het veld gemaakt en spelers doen niet al te veel gekke dingen, zodat het kijken naar een match niet snel vervelen zal.
Vanuit de dug-out kun je je spelers extra instructies, zoals massaal aanvallen of verdedigen, toeschreeuwen en dat sorteert regelmatig het gewenste effect.
Of er verder nog veel belangrijke vernieuwingen in LMA verwerkt zijn? Nou nee, niet echt eigenlijk en dat vind ik toch wel jammer. De ontwikkelaars hebben wat dat betreft waarschijnlijk hun pijlen meer gericht op de 2004-versie. Nu is het eigenlijk meer een veredelde update geworden.
Toch denk ik dat er in de Benelux nog steeds veel mensen zijn die nog niet bekend zijn met deze manager sim en die raad ik dan ook zeker aan om 'm te checken.
Wie de 2002-versie bezit, kan misschien beter wachten tot LMA Manager 2004 er is. Alhoewel, dan mis je wel al het moois dat het huidige seizoen je biedt. En da's nog steeds heel wat hoor!


Ik zou het intelligentiebalkje van nummer 8, de Belg Hellebuyck graag eens zien.



Op zoek naar sponsors voor Eintracht Frankfurt. Iets in de knakworst sfeer misschien?



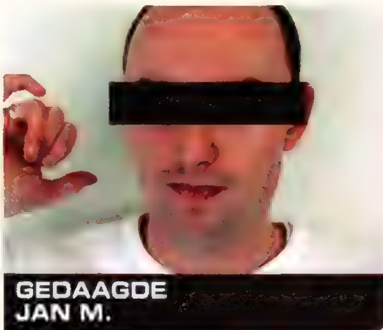
Als ik manager van die blauwen was, zou ik onmiddellijk m'n backs verkopen. Waar zijn die gasten mee bezig?!



EDELACHTBARE,

JEROEN: De heer Jan Meyroos heeft in mijn ogen een onterecht, te hoog, cijfer gegeven aan de game Blinx: The Time Sweeper.
Laat ik meteen ter zake komen met een eerste voorbeeld. Het element tijd is naar mijn mening niet goed uitgebalanceerd. Slechts een beperkt aantal tijd-powerups kun je inzetten tijdens een level. Daar komt bij dat het gebruik ervan voorgekauwd wordt.
JAN: Judge Ed, dat is juist de charme van de tijd-powerups. Als je voortdurend de tijd stil kan zetten, versnellen of terugspoelen haal je alle uitdaging uit het spel. Nu moet je uitgekiend de tijdbonussen bij elkaar sprokkelen door een goede combinatie te maken van tenminste drie dezelfde.
Van voorkauwen is absoluut geen sprake. De geoefende speler kan met de juiste manier van tijdbonussen inzetten allemaal secrets unlocken die je normaliter niet snel opmerkt.
JEROEN: Misschien is het charmant maar de powerups geven je alleen toegang tot extra's of maken het verslaan van vijanden en eindbazen wat makkelijker.
Het element tijd had naar mijn mening beter uitgediept moeten worden. Geef de speler uitdagingen, puzzels waarbij de tijd een rol speelt. Het is meer een gimmick geworden dan een spel element.
Verder zijn de werelden te klein, verschillen ze nauwelijks van elkaar en ogen ze inspiratieloos.
JAN: Het is inderdaad deels een gimmick geworden maar juist een gimmick die het spel naar een hoger plan tilt. Bovendien vormt de gimmick tijdcontrole een wezenlijk onderdeel van de gameplay. Bruggen die instorten zijn onbegaanbaar en dus dien je rewind te gebruiken.
Het tijdelement had, zoals Jeroen aangeeft, beter uitgediept kunnen worden maar voor een eerste proeve van bekwaamheid is het zeer goed geslaagd. Zeker in de latere levels worden de tijdsbonussen steeds belangrijker.
De uitspraak dat de werelden inspiratieloos en nauwelijks verschillen is werkelijk te clownesk voor woorden. Blinx kent veel verschillende werelden verspreid over 36 + levels. De lichtgevende grotten verschillen dag en nacht van de stadlevels en levels zelf verschillen ook steeds (regen, sneeuw, zon, maanlicht).
Judge Ed, het lijkt mij duidelijk; Jeroen heeft de game 1 level gespeeld en is toen in slaap gevallen. Kan iemand deze man uit de rechtszaal verwijderen?
JEROEN: Jan heeft een punt als hij spreekt over instortende bruggen. Echter dit zijn geen puzzels, dit is slechts inzetten van rewind. Je hoeft daar niet lang over na te denken.
Ook hoor ik niets over de levels die toch echt te klein zijn. Om van punt A naar B te gaan is niet meer dan een paar stappen. Dat je daarbij via een omweg nog even langs punt C komt is tot daar aan toe.
Uit het antwoord van Jan maak ik tevens op dat een leuke gimmick bijna garant staat voor een goed cijfer. Dat lijkt me te veel eer voor iets dat je niet als een functionele toevoeging kunt beschouwen.
JAN: De werelden in Blinx zijn inderdaad kort maar aangezien je ze meerdere keren wilt/moet spelen (voor alle Gold items, alle Cat bonussen, en nieuwe time bonussen) is de replay waarde enorm.
Beste Jeroen, ik denk dat mijn argumenten vrij solide zijn. Het woord is aan Judge Ed!


ZAAK
BLINX: THE TIME SWEEPER


GEDAAGDE
JAN M.


UITDAGER
JEROEN R.

DE UITSPRAAK

Wanneer is deze weirde rubriek eigenlijk bedacht? Zeker aan het einde van een redactievergadering toen ik onder tafel lag te maffen. Judge Ed pffff. Kijk de Rijdende Rechter met m'n Renault Laguna Grand Tour, dat had ik wel wat gevonden, of Sex Court met Muriëlle als verliezende partij.... enfin ik dwaal af, jullie willen een uitspraak en die krijgen jullie.
Als ex-bezitter van drie poezen en iemand die alles weet van katers, zal ik mijn licht over deze zaak laten schijnen.
Aan de ene kant heb ik een door de wol geverfde gamer die al games speelde toen z'n uitdager nog uit z'n eigen luier zat te eten. Aan de andere kant kan ervaring ook leiden tot blikvernauwing en over-enthousiasme tot een te weinig kritische houding.
Ik denk dat Jan, die al duizenden games gespeeld heeft, zich vooral heeft laten leiden door de originaliteit van het concept en Jeroen gewoon als verwende snotneus heeft gekeken naar wat ie daadwerkelijk geleverd kreeg. Een vleugje romantiek versus no nonsense.
Een rechter kan in een kwestie als deze geen keihard oordeel vellen, toch stel ik in deze zaak Jeroen in het gelijk.
We hebben bij de PU niet voor niets het cijfer voor originaliteit uit het rapport geschrapt. Een drol serveren als hoofdgerecht in een restaurant is ook origineel, maar daar betaal je voor je gevoel al gauw te veel voor. De meeste gamers zal het worst zijn of een bepaalde 'gimmick', zoals de heren het noemen, ooit eerder gedaan is, en al helemaal niet of een product gezien moet worden, en ik citeer: 'als eerste proeve van bekwaamheid'.
De waardering voor een originele vinding kan ik zeker begrijpen maar zou mijns inziens niet in het cijfer tot uiting moeten komen, en ik heb 't idee dat dit hier wel gebeurd is.
Ik stel dan ook de uitdager in deze kwestie in het gelijk.
Dit is mijn beslissing, en daar zult u het mee moeten doen. ◄

WAT GESCHIEDT OP HARDWARE GEBIED

ONDER REDACTIE VAN JEROEN

DVD PACK

Ik neem aan dat jullie Power Kids ook allemaal DVD's checken op jullie kersverse consoles. Althans als je een Xbox of een PS2 in de huis/slaapkamer hebt staan.
Nu is het natuurlijk zo dat alle dope films nooit als eerste in de regio verschijnen die onze PS2 of Xbox kan lezen, ja toch? Voor PS2-bezitters heeft Thrustmaster de oplossing in huis: namelijk een DVD pack.
'Vertel, vertel', wat zit er in dat pack dan (sprak hij met heuse Bert Visscher stem). Nou in dat kleine pakketje zit een extra scartkabel en die verbetert, zeggen de dames en heren van Thrustmaster, de weergave van de DVD. Nu kan ik het verschil niet echt ontdekken maar goed.
Verder zit er nog een hele slanke afstandsbediening in, deze werkt op twee kleine AAA penlights (dat zijn die hele



dunne voor de leken). Maar het allerdopeste is toch wel een CD die de regiocode problematiek oplost!
Hoe het werkt? Simpel, drop die CD in je PS2 en start het ding op, vervolgens wacht je op het moment dat je jouw DVD in je PS2 mag stoppen. En voila, het maakt niet uit welke regiocode de DVD heeft, je PS2 speelt het allemaal zonder problemen af.



PS2
Prijs: 39,99 euro
Distributeur: Guillemot
Tel: 035-5288800
www.thrustmasters.com

360 MODENA FORCE GT

'Begint het eind van het jaar te naken, dan kunnen we een enorme stapel stuurtjes maken', staat er op een tegeltje op het toilet van de PU redactie. We krijgen hier zoveel stuurtjes binnen dat het een hele taak wordt om er nog wat zinnigs over te zeggen, laat staan te schrijven...
Modena is inmiddels een belangrijke speler in de markt van de randapparatuur aan het worden. Was het aanvankelijk allemaal een beetje zo, zo en rammelderammel; het 360 Modena Force GT stuur begint er meer op te lijken.
Het is nog steeds allemaal erg plastic maar we hebben hier het eerste racestuur voor de Xbox met force feedback effecten in onze knuisten. Bovendien heeft ie twee achter het stuur bevestigde hendels om mee te accelereren en te remmen, een 8-richtingen D-pad en stevige analoge voetpedalen.
Het stuur is een 'exacte' replica van het Ferrari 360 Modena stuur en produceert stevige force feedback effecten die compatibel zijn



met zo'n beetje alle beschikbare racegames. En inderdaad, bij de meeste racegames trilt het stuurtje aardig mee, terwijl hij slechts heel af en toe stilvalt. Fraai is wel dat je bij de force kunt kiezen uit 'krachtig, geoptimaliseerd en realistisch', net als de mogelijkheid om de mate van vibratie in te stellen, simpelweg door de 'rumble knop' in te rammen. De verschillende force instellingen kwamen helaas niet altijd even goed uit de verf.
Het programmeren van de knoppen, instellen van de gevoeligheid van het stuur en de back-to-center functie maken de mogelijkheden van de 360 Modena Force GT echter redelijk compleet.



Xbox
Prijs: 99,99 euro
Distributeur: Guillemot
Tel: 035-5288800
www.guillemot.nl

MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK WHEEL

'We vinden het testen van stuurtjes geen straf, maar pakken gewoon een nieuwe van de stapel af', dát staat op het tegeltje op het damestoilet. Hoe je het ook wendt of keert, racegames zijn nog steeds mateloos populair, en het beste gevoel krijg je op de PC toch met een goed racestuurtje.
Op de console (meestal chillend op een bank of in een luie stoel) is een racestuur beduidend minder van belang dan op een PC, door het simpele feit dat racen met een toetsenbord ronduit naadje gaat in tegenstelling tot racen met een controller (op console).
Op PC gebied zijn Logitech en Microsoft king, al is de SideWinder Force Feedback van Bill en zijn hardware posse misschien toch wel net iets beter. Onze racespecialist J.J. zweert er in ieder geval bij.
Eigenlijk is dit racestuur dan ook een update, en geen echt nieuw stuurtje. Het design is wat aangepast (nu met felrode handgrepen) en het stuur komt met een USB aansluiting. Inpluggen en hij wordt meteen herkend.
De totale indruk is nog steeds goed. Het stuur is zeer stevig, niks rammelt en het ziet er gewoon slick uit. Belangrijker is de 'feel'; het racet echt heerlijk, stuurt heel nauwkeurig en de game controller software laat je ieder spel helemaal instellen.
Het stuur klem je goed vast aan een tafel, de pedalen plaats je op de grond, en dankzij de Force Feedback voelt de racer iedere beweging, hobbel, bocht en kiezel. Toppertje!





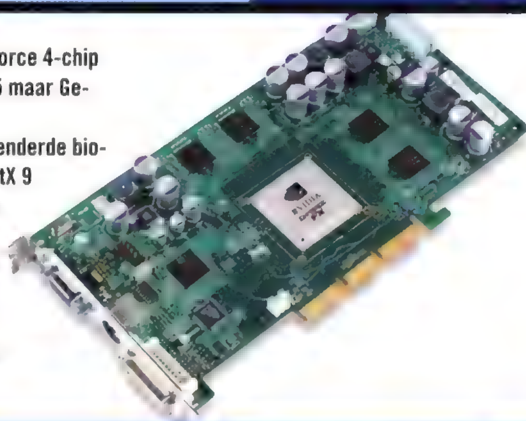
PC
Prijs: 139,95 euro
Distributeur: Microsoft
Tel: 020-5001500
www.microsoft.nl

USB 2.0 PENDRIVE

We schreven in PU9 2001 al over dit handige opslagmedium. Voor degene die toen niet opgelet hebben; de Pendrive is een USB Flash Hard Drive die rechtstreeks via de USB-poort op de PC wordt aangesloten. Zodra de Pen Drive in de USB-poort van de PC wordt geplugged, wordt deze door Windows herkend als extra drive en kunnen met Windows Verkenner bestanden heen en weer worden gekopieerd. Handig om bijvoorbeeld wat MP3-tjes, savegames of drivers uit te wisselen.
Het kleine apparaatje springt eigenlijk precies in dat gat waar een diskette te weinig opslagcapaciteit biedt, en het branden op een CD-R/RW te omslachtig is.
Naast computers, kan de Pendrive ook op alle andere devices die van een USB-poort voorzien zijn aangesloten worden, zoals digitale camera's, PDA's en notebooks.
Tot nu toe werd gebruik gemaakt van een USB 1.1 interface met een maximale snelheid van 12Mbit/sec, de USB 2.0 interface van dit nieuwe model doet maarliefst 480Mbit/sec.
De prijs ligt gemiddeld zo'n tien euro boven zijn voorganger en loopt uiteen van 39,50 euro voor de 16Mb versie tot 169,- euro voor de 256Mb versie.
Voor meer info check www.quote.nl

GEFORCE FX

Grafische kaarten gigant nVidia heeft de opvolgers van de GeForce 4-chip aangekondigd, vreemd genoeg is zijn roepnaam niet GeForce 5 maar GeForce FX.
nVidia zegt met deze chip een beeldkwaliteit zoals die van gerenderde bioscoopfilms op je PC te kunnen toveren. De GeForce FX is DirectX 9 compatible en moet gaan concurreren met de Radeon 9500 en 9700 kaarten van ATI.
Begin volgend jaar kunnen we de eerste grafische kaarten die van deze chip voorzien zijn verwachten, uiteraard ook bij partners als ASUS, Gainward en Leadtek.
Begin dus maar vast met sparen, want erg goedkoop zullen de kaarten natuurlijk niet zijn.



TV OP JE PC



Hercules introduceerde onlangs de Smart TV, een betaalbare PCI TV-kaart waarmee het mogelijk wordt TV op je PC te kijken. Handig als je geen TV maar wel een PC op je kamer hebt staan, en helemaal handig als je bijvoorbeeld alle uitzendingen van GameKings op wilt nemen.
Je kunt namelijk in zowel MPEG-1 als MPEG-2 formaat op je harde schijf opnemen en het vervolgens met behulp van de Smart TV Capture Gallery direct op CD branden.
Andere functies die de kaart ondersteunt zijn onder andere timeshifting (terugspoelen en bekijken terwijl je aan het opnemen ben), instant replay (na een plaspauze het TV-programma laten hervatten waar je het verlaten hebt) en editen (het bekende plak en knip werk).
De kaart maakt gebruik van Cyberlink Power VCR II, de snelste software-encoder van dit moment. Opnemen is vanaf een Pentium II 350 mogelijk in een resolutie van 320x240 en vanaf een Pentium II 650 in een resolutie van 720x480.
Naast het TV-kanaal kunnen uiteraard ook opnames gemaakt worden vanaf andere bronnen, zoals videorecorders, digitale camcorders en PC-camera's.

De wise-guy's onder jullie hadden het natuurlijk al bedacht, je kunt met behulp van deze kaart ook je console op je PC aansluiten en op je monitor gamen. Ideaal om die drukke huiskamer te ontvluchten, ook al heb je geen TV op je kamer. Voor het beeld plug je de console OUT gewoon op de IN van de kaart, voor het stereogeluid moet je even naar de plaatselijke elektronicaboer voor twee Tulp naar Jack converterplugs (niet zeiken, gewoon vragen!). Geen dure oplossing en de beeldkwaliteit laat uiteraard niets te wensen over.

PC
Prijs: 69,99 euro
Distributeur: Guillemot
Tel: 035-5288800
www.trustmaster.nl

CORDLESS JOYSTICK

Logitech is lekker draadloos bezig, eerst de PS2 draadloze controller en nu dus ook een PC joystick zonder staartje. Althans, je moet natuurlijk wel het ontvangertje in je USB-poort rammen. Als je dit gedaan hebt en de software hebt geïnstalleerd, kan je de fraaie joystick op je bureau zetten. Het apparaat is werkelijk schitterend vormgegeven en bovendien ligt ie ook nog eens lekker in de hand. De knoppen zijn zonder al te veel moeite te bereiken en dat is toch wel erg prettig, zeker in het heetst van de strijd zullen we maar zeggen. Want als plotseling een vijandelijk vliegtuig achter je staart opduikt, is het een must dat je snel de juiste knoppen weet te vinden. Als we ervan uitgaan dat je van die echte vliegspelletjes speelt op je PC natuurlijk. Speel je de wat (in onze ogen) suffere flightsims dan maakt het niet echt veel uit hoeveel knoppen er op een joystick zitten en hoe snel je ze kunt bereiken.



We zitten overigens met een vraagteken bij het cordless aspect van deze joystick. Immers, als je achter je PC zit, dan zit je toch niet echt ver van je kast vandaan? Bij de consoles kunnen we het enigszins begrijpen, zeker met die korte kabeltjes van de Cube controllers maar voor de PC...?
Neemt niet weg dat dit een heel erg mooie en stijlvolle stick is.

PC
Prijs: 79,95 euro
Distributeur: Logitech
Tel: 010-2438897
www.logitech.com

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

Een nieuwe Grand Theft Auto geeft mij natuurlijk weer de gelegenheid om eens flink uit te pakken. Het lijkt me niet leuk als ik alle missies voor ga lopen kauwen, maar ik heb hier wel een mooi lijstje waar je de verschillende wagens, boten, vliegtuigen en helikopters kunt vinden. Bovendien zit er een lijstje bij met de cheats van de game; kun je lekker de crimineel uithangen.
Voor volgende maand heb ik hulp van twee jongens die alle 100 hidden packages voor mij hebben opgespoord. Bovendien zal ik dan de missies voor jullie in kaart brengen. En last but not least neem ik ook nog even met je door welke grappige zaken je tegenkomt tijdens het spelen van de game. Maar da's volgende maand dus...
Game on!!

JEROEN

STUUR JE EEUWIG LEVEN POST NAAR:
POWER UNLIMITED
EEUWIG LEVEN
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:
EEUWIGLEVEN@POWERUNLIMITED.NL

VOOR SPOEDGEVALLEN KUN JE TERECHT BIJ:
Nintendo Spellijn:
Nederland: 0909 - 04 90 444 (€ 0,45 per minuut)
België: 0900 - 10 800 (€ 0,45 per minuut)

SONY INTERNETSITES VOOR SPELHULP:
www.playstationcommunity.nl
www.playstationcommunity.be

GTA VICE CITY SPECIAL

Alle wapens 1
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Alle wapens 2
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←

Alle wapens 3
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓

Full armor
R1, R2, L1, ×, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Full health
R1, R2, L1, ○, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Pleeg zelfmoord
→, L2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, L2, L1

Verhoog wanted level
R1, R1, ○, R2, ←, →, ←, →, ←, →

Verlaag wanted level
R1, R1, ○, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓

Sommige vrouwen volgen je
○, ×, L1, L1, R2, ×, ×, ○, △

Verander kleren
→, →, ←, ↑, L1, L2, ←, ↑, ↓, →

Speel als Ricardo Diaz
L1, L2, R1, R2, ↓, L1, R2, L2

Speel als Lance Vance
○, L2, ←, ×, R1, L1, ×, L1

Speel als Candy Suxxx
○, R2, ↓, R1, ←, →, R1, L1, ×, L2

Speel als Ken Rosenberg
→, L1, ↑, L2, L1, →, R1, L1, ×, R1

Speel als Hilary King
R1, ○, R2, L1, →, R1, L1, ×, R2

Speel als Love Fist Guy 1
↓, L1, ↓, L2, ←, ×, R1, L1, ×, ×

Speel als Love Fist Guy 2
R1, L2, R2, L1, →, R2, ←, ×, □, L1

Speel als Phil Cassady
→, R1, ↑, R2, L1, →, R1, L1, →, ○

Speel als Sonny Forelli
○, L1, ○, L2, ←, ×, R1, L1, ×, ×

Speel als Mercedes
R2, L1, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ○, △

Rij in een Rhino (tank)
○, ○, L1, ○, ○, ○, L1, L2, R1, △, ○, △

Rij in een Bloodring Racer
↓, R1, ○, L2, L2, ×, R1, L1, ←, ←

Rij in een Bloodring Banger
↑, →, →, L1, →, ↑, □, L2

Rij in een Hotring Racer 1
R1, ○, R2, →, L1, L2, ×, ×, □, R1

Rij in een Hotring Racer 2
R2, L1, ○, →, L1, R1, →, ↑, ○, R2

Rij in een Romero's Hearse
↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →

Rij in een Love Fist
R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ○, →

Rij in een vuilniswagen
○, R1, ○, R1, ←, ←, R1, L1, ○, →

Rij in een Sabre Turbo
→, L2, ↓, L2, L2, ×, R1, L1, ○, ←

Rij in een golfkarretje
○, L1, ↑, R1, L2, ×, R1, L1, ○, ×

Blaas alle auto's in de buurt op
R2, L2, R1, L1, L2, R2, □, △, ○, △, L2, L1

Agressieve rijders
R2, ○, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2

Roze auto's
○, L1, ↓, L2, ←, ×, R1, L1, →, ×

Zwarte auto's
○, L2, ↑, R1, ←, ×, R1, L1, ←, ○

Auto's worden lichter
→, R2, ○, R1, L2, ↓, L1, R1

Perfecte handeling van auto's
△, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1

Zonnig weer
R2, ×, L1, L1, L2, L2, L2, ↓

Bewolkte hemel
R2, ×, L1, L1, L2, L2, L2, △

Zwaarbewolkte hemel
R2, ×, L1, L1, L2, L2, L2, □

Storm
R2, ×, L1, L1, L2, L2, L2, ○

Mist
R2, ×, L1, L1, L2, L2, L2, ×

Laat de tijd sneller gaan
○, ○, L1, □, L1, □, □, □, L1, △, ○, △

Laat de tijd langzamer gaan
△, ↑, →, ↓, □, R2, R1

Met dan aan Rick Santbergen uit Zevenbergen





Waar vind je welke voertuigen?

Wagens

Admiral	Vice Point
Ambulance	Hospital
Baggage Handler	Airport
Banshee	Washinton Beach
Barracks OL	Haal 6 sterren en zorg dat het leger achter je aan komt
Benson	Random
BF Injection	Random, soms bij het vliegveld
Bloodring Banger	Blood Ring event
Bobcat	Random, Vice Point
Boxville	Docks
Burrito	Vice Point and Prawn Island
Bus	Random
Cab	Overal
Caddy	Golfbaan
Cheetah	Washinton Beach
Coach	Random
Comet	Starfish Island
Cuban Hermes	Little Havana, soms Little Haiti
Deluxo	Verdien je bij Sunshine Automotives
Enforcer	Zorg dat het swat team achter je aan zit
FBI Cheetah	Zorg dat de FBI achter je aan zit
FBI Rancher	Zorg dat de FBI achter je aan zit
FBI Washinton	Achter record store in Down town
Firetruck	Brandweerkazerne
Flatbed	Random
Gang Burrito	Prawn Island
Glendale	By Northpoint Mall
Greenwood	Random
Hermes	Random, Washington Beach
Hot Ring Racer	Beloning van Sunshine Auto motives
Idaho	Random, vlakbij Northpoint Mall
Infernus	Bij de trap van de mansion
Kaufman Cab	Overal
Landstalker	Cros motor track bij Hyman Stadium
Line Runner	Docks
Love Fist Limo	Special voor Love Fist Missions only
Manana	Random
Mesa Grande	Random
Moonbeam	Random
Mr Whoopie	Cherry Popper Ice Cream Company
Mule	Docks
Oceanic	Overal
Packer	Docks
Patriot	Garage bij Phill's
Perennial	Random
Pheonix	Starfish Island
Police Car	Politiebureau
Pony	Docks
Rancher	Random
Regina	Random
Rhino	Fort Baxter Air Force Base
Romero's Hearse	Special voor missie, Spawn one
Rumpo	Docks
Sabre	By Northpoint Mall
Sabre Turbo	Beloning van Sunshine Automotives
Sandking	Beloning van Sunshine Automotives
Securicar	Random, vlakbij de haven
Sentinal	Random
Sentinal XS	Random
Spand Express	Random
Stallion	Starfish Island
Stretch	Bij de trap van de mansion
Stinger	Starfish Island
Taxi	Random
Topfun	Any of the RC Locations
Trashmaster	Junkyard
Virgo	Random, Washington Beach en Downtown
Voodoo	Little Haiti
Walton	Random
Washington	Bij North Point Mall
Yankee	Random
Zebra Cab	Kaufman Cab Company
Angel	Voor de deur van Mitch Baker
Freeway	Random
PCJ 600	Random
Faggio	Random
Pizza Boy	Achter de Pizza Shop
Sanchez	Bij het cross circuit vlakbij het Hyman Stadium

Boten

Coast Guard	Random
Cuban Jetmax	Random
Dingy	Random
Marquis	Zee en haven
Predator	Zee en haven
Reefer	Zee en haven
Rio	Zee en haven
Speeder	Zee en haven
Squallo	Zee en haven
Tropic	Zee en haven

Vliegtuigen

Hunter (Apache)	Fort Baxter Air Force Base
Maverick	Bovenop de mansion
Police Maverick	Bovenop het politiebureau
Sea Sparrow	Achter de mansion, of haal 80 hidden packages
Sparrow	See Copper Checkpoint Missions
Skimmer	Achter de filmstudio nadat de Dildo Dodo missie is geslaagd
VCN Maverick	Bovenop het VCN Newsgebouw



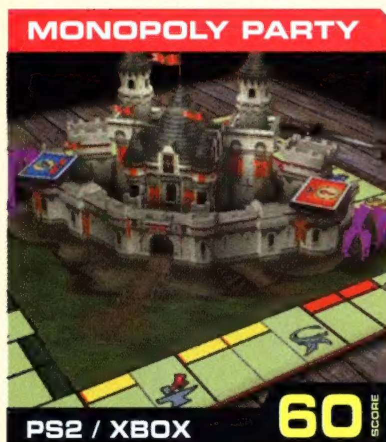






ONE-LINERS

MONOPOLY PARTY



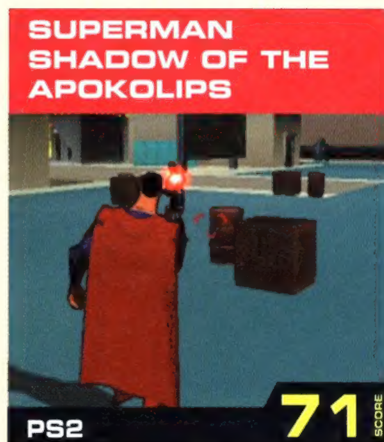
Monopoly in je eentje tegen de console... koop de echte shit da's veel leuker.

SUM OF ALL FEARS



Ongecompliceerde maar misschien ook wat te makkelijke team based shooter.

SUPERMAN SHADOW OF THE APOKOLIPS



Het cell-shaded jasje staat 'm goed alleen de gameplay laat te wensen over.

BATTLE ENGINE AQUILA



Soort Mechgame die lang niet slecht is.

TENNIS MASTERS SERIES 2003



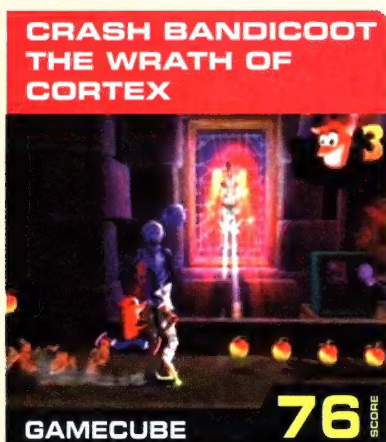
Frustrerend spelletje waarbij je de ballen niet goed kunt inschatten.

TY THE TASMANIAN TIGER



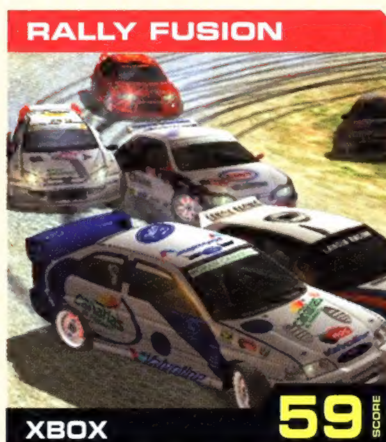
Oerdegelijke platformgame die duidelijk leent van Mario en Crash.

CRASH BANDICOOT THE WRATH OF CORTEX



Grappige laagdrempelige platform actie, maar weinig vernieuwend.

RALLY FUSION



Hmmm wat J.J. al zei; koop gewoon CM 3 of WRC 2.

DROME RACERS



Grappige racer die wat handeling betreft te wensen overlaat.

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

■ Deel twee van het verslag over de World Cyber Games in Korea ■ Jan gaat aan de bak met Sim City 4 ■ J.J.stoeit met de meiden van BMX XXX ■ Sinds GameKings speelt de redactie nonstop MK2, wij blij dat we deel 5 binnen kregen. ■ Steel Battalion is in da house en daarmee de grootste joystick ooit. ■ Volleybal is tof, zeker als de dames van DOA meedoen. ■ O ja en ook nog iets met een dame in een ruimtepak?? ■ Alles natuurlijk onder voorbehoud hè.

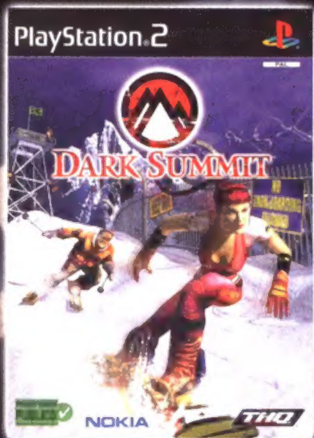
POWER UNLIMITED 02 LIGT 24 JANUARI IN DE WINKEL!

POWER UNLIMITED
VNU BUSINESS PUBLICATIONS

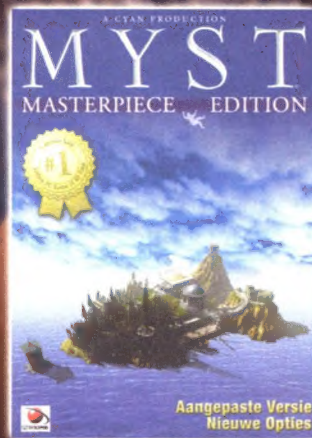
Hoofdredacteur
Niels Roodenburg
Eindredacteur
Ed Wiggemans
Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Muriëlle Woudenberg
Redactie-assistente
Sandra van Herwerden
023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.)
ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem
Internet
www.powerweb.nl
Vormgeving
Wonderworks, Haarlem
Marketing
Chantal Smit (junior bladmanager, 023-5463366)
Ben Rutte (bladmanager, 023-5463762)
Uitgever
Joop Uitendaal
VNU Labs
Martijn Overman (coördinator)
Advertenties
Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508
E mail: sales@bp.vnu.com
www.vnubp.nl
Account managers: Karel Broshuis, Stefan Joosten, Rocky Wilson
Account manager binnendienst: Janet Robben
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel: 1 415 249 1620,
fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9638,
fax: 44 207 316 9774
Druk
Roto Smeets Utrecht
Klantenservice
023-5566605 ma-vr 09.00-20.00 uur,
serviceteam@sanoma-uitgevers.nl
Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00-17.00 uur).
Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk.
Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.
Abonnementsprijs
Abonnementsprijs € 33,60 per 12 nummers.
België
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Neerveldstraat 109, 1200 te Brussel, tel: 070-660113.
Uitgever: Uitbreidingsstraat 82, 2600 Berchem.

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.
Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door € 4,10 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Sanoma Uitgevers, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

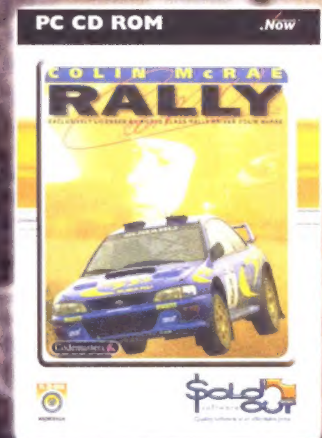
Natuurlijk haalt Martijn zijn games niet in de speelgoedwinkel



DARK SUMMIT
PS2
VAN 67,99 VOOR **19^99**



MYST MASTERPIECE EDITION
PC CD-ROM
VAN 24,99 VOOR **4^99**



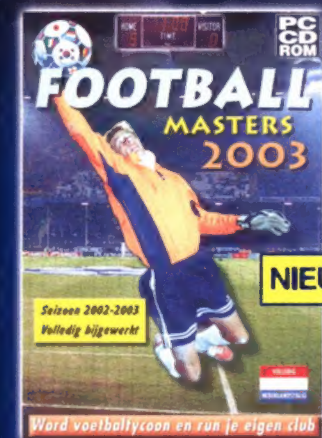
COLIN MCRAE RALLY
PC CD-ROM
VAN 29,99 VOOR **4^99**



SILPHEED THE LOST PLANET
PS2
VAN 67,99 VOOR **19^99**



QUAKE II
PC CD-ROM
VAN 19,99 VOOR **4^99**



FOOTBALL MASTERS 2003
PC CD-ROM
14^99


music


movies


games


mobile


books


gadgets


tickets

Free Record Shop, al 4 jaar DE gameswinkelketen van Nederland

free record shop
THAT'S ENTERTAINMENT

www.FreeRecordShop.nl